MASTER SYSTEM ▲ MEGA DRIVE ▲ GAME GEAR ▲ SEGA

SUPERGAME

ANO 2 - Nº 20
MARÇO DE 1993
CR$ 45.000,00

CONFIRMADO

STREET FIGHTER II'

Champion Edition chega em abril para Mega!!!

Detone seus amigos!

ROAD RASH PARA DOIS JOGADORES!

SUPER OLIMPIADA 92
A final do maior evento de videogame do país foi um barato!

Todas as dicas de Streets of Rage 2!

MASTER ESPECIAL
A luta continua em Alien 3!

GRÁTIS!
UM CARTAZ NOTA 10 DE TAZ MANIA

SEGA-CD ESPETACULAR
Sete páginas com tudo sobre os jogos que enlouqueceram os EUA!

E CD Sonic é um dos próximos!

1º Santos Teenager Festival

Feira de Vídeo, Games, Sport Wears, Acessórios

Etapa Santos da Copa de Videogame

02 a 11 abril/93

LOCAL:
Clube Atlético Santista
Av. Washington Luiz, 105
Santos - São Paulo - Canal 3

REALIZAÇÃO:

TECTON

Publicidade e Produções S/C Ltda.
R. Luís de Farias, 52 - Gonzaga - Santos, SP
Tel.: (0132) 33.6712 / Fax: (0132) 22.6735

MONTAGEM:

CONEXÃO

NESTE Nº

8 Jogos do outro mundo para Sega-CD!!! Confira!!

36 A continuação do especial de Aliens !!! para Master!

20 Streets of Rage II detonado com a velha garra da equipe Supergame!

4 Cartas
as cartas vieram quentes

8 Especial Sega-CD
a vanguarda de videogame

16 Saiu nos States
road rash II, little mermaid, toxic crusaders e outros

20 Especial Mega
streets of rage III!

26 Supertáticas

31 Supertáticas Especial
dicas *decentes* de sonic II

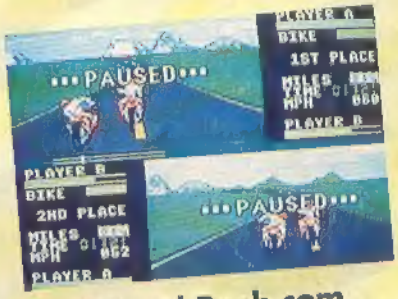
32 Rola Lá Fora
tiny toon para Mega e muito mais

34 Superjogos
road rash, taz mania e outros

36 Especial Master
aliens III

39 Clube do Chefe
40 Super Olimpíada
42 Classificados
46 Street Fighter II

46 Street Fighter II Champion Edition para Mega Drive!



16 Road Rash com dois jogadores é demais!

31 Dicas de Sonic II que valem a pena conferir!

"Ao vencedor, viagens à Disney, Sega-CDs, Megas..."

Bem-vindos à nova geração!! Logo que vi o Sega-CD rodando nos EUA, mandei comprar 5 aparelhos: 2 pra redação e 3 pra mim (um pro ap, outro pra casa de campo e outro pra praia). Brasileiros, esta máquina veio para arrasar. Tudo será diferente a partir de agora. Prometo. E não tem lugar melhor para conhecer a última palavra em consoles do que na última palavra em revistas. Coloquem os sintos! Mandei abrir 7 páginas para o assunto mais importante dos últimos tempos. Cobertura completa como só a **SG** sabe fazer (as outras não têm espaço para tanto). Não vejo a hora de todos os meus leitores jogarem **Sewer Shark**, **Kriss Kross** e **Night Trap** (ceus, que meninas!). É por isso que premiei oito campeões da **Super-Olimpíada 92** com Sega-CDs. Aliás, foi uma grande festa. Centenas de pessoas estavam presentes, todas fanáticas por videogame, ou seja, só tinha gente fina. É verdade que apareci na TV durante o evento, mas mesmo assim não deixei a redação publicar minha foto. Sou tímido. + 1mês = 1SG +.

O CHEFE

CARTAS

O Chefe recebeu mais cartas que a redação este mês!

UMA CLASSE DA PESADA

Tem uma bichona aqui na nossa classe que não gosta da SUPERGAME. Já demos uma surra nele e cortamos sua ração até segunda ordem. Aqui na classe tem um cara mais velho que Maomé, que diz que entende tudo de revistas. Para ele, a SG é a melhor revista da América do Sul. Também

achamos isto e mandamos nossa força. Ah, pedimos que coloquem um poster bem legal do **Tazmania** ou **Streets of Rage**.

Guilherme e Walter
São Paulo - SP

RDC: *É isso aí, não podemos dar moleza para as bichonas que não gostam da SG. As que gostam tudo bem. O velhinho tem razão e sua longa vivência permite abordar com sapiência esta questão: a melhor da América do Sul. Próximo passo: o mundo! Taz tá aí.*

A MAIOR FORÇA

Oi pro Chefe e pra galera da SG. Bom, eu queria saber quanto custa a Menacer e quais são os primeiros e próximos jogos dela. O Mega CD americano pode ser acoplado ao Mega japonês se tirarmos alguma trava? P.S. - pessoal não critiquem o Chefe, pois sem ele vocês não teriam todos os consoles da SEGA e também não teriam dinheiro, portanto todos amigos certo?

Renan Marreiros Hazan
Santos - SP

RdR: *Rapidinho! A Menacer custa aproximadamente 60 dólares nas importadoras. Seus primeiros jogos são seis joguinhos que vem num só cartucho (Space Station Defender, Front Line, Ready Aim Tomatoes, Whackball, Pest Control, Rockman's Zone) e Terminator II. Para acoplar o Mega CD americano ao japonês tem que ser feita uma adaptação técnica no aparelho (trocar o chip). É coisa para fera em eletrônica.*

POSTER DO CHEFE?

Graaande Chefe! Já tenho vários quadros feitos com os cartazes que vem na SG. Porque na próxima edição vocês não enviam um cartaz com a cara do Chefe? É o único cartaz que falta para os colecionadores.

Davi Helder
Sobral - CE

RdR: *Ó santa inocência! Pelo visto vocês não conhecem mesmo o Chefe. Ele disse que só sai em capa e em poster de revista se antes receber um convite das internacionais TIME ou da PEOPLE como personalidade do ano. Esqueça o poster e se contente com a carinha do Chefe todos os meses na SG.*

LÍNGUA BRASILEIRA

Eu queria parabenizar vocês pelo jeitinho especial para fazer cada matéria, pela linguagem nota 10 que faz com que a gente entenda tudo. Que vocês continuem sempre assim. Parabéns!

Karoline Lucena Fonseca
Camaquã - RS

RdR: *Agradecemos a sua gentil cartinha e continuaremos com o mesmo jeitinho e linguagem. A SUPERGAME adota uma linguagem acima de tudo jovem e extremamente nacional para melhor atender aos anseios dos nossos leitores. Doa a quem doer seguiremos cada vez mais na trilha de uma linguagem brasileira e não a portuguesa. Afinal aqui ninguém é Lusitano. Oras pois, pois!*

SONIC E ARANHA

Antes de tudo, eu queria dar os parabéns. A revista é um arraso total, demais, "The Best". Mas eu gostaria de saber se o jogo **Spiderman** (fliperama) virá para a categoria Mega? E também gostaria que vocês mandassem dicas para o incrível jogo **Sonic 2**. Tchau galera!

Victor Miguita Okada
São Paulo - SP

RdR: *Como o Arcade é da SEGA, há uma grande probabilidade. Você vai encontrar umas dicas decentes de Sonic nesta edição!*

ETIQUETA ADESIVA TEM NOME

MACK COLOR®

(011) 941-4499

RECORTE O PONTILHADO
E FAÇA SEU TESTE

FORME UM QUADRADO PERFEITO COM AS 5 PEÇAS INCLUSAS

ETIQUETA ADESIVA TEM NOME
MACK COLOR
(011) 941-4499

ESPORTE NÃO É DROGA. PRATIQUE!

ETIQUETA ADESIVA TEM NOME
MACK COLOR
(011) 941-4499

RELAXE...
Agora, comece a pensar e forme
um quadrado perfeito com estas **5 peças.**

GRÁTIS

ETIQUETA ADESIVA TEM NOME
MACK COLOR®
(011) 941-4499

ESPORTE NÃO É DROGA. PRATIQUE!

PARA GANHAR ESTE JOGO, ESCREVA PARA:
MACK COLOR - Etiquetas Adesivas Ltda.
Rua Francisco Marengo, 339 - TATUAPÉ
CEP 03313-000 - Fone: (011) 941-4499

— QUANTIDADE LIMITADA —

OBS.: Favor mandar anexo 1 envelope com o selo e enviaremos o jogo.

NOVA CULTURAL

Diretores: Iara Rodrigues, Plácido Nicoletto, Walter Thomé

SUPERGAME

NÚMERO 20 - MARÇO DE 1993

REDAÇÃO
Editor Executivo: Gabriel Manzano Filho
Editor de Arte: Omar Grassetti
Editor: Matthew Shirts
Chefe de Arte: Hamilton M.. Fernandes
Assistentes de Arte: Simone Leandro, Maria Cristina Braga e Therezinha Prado
Assessor Técnico: Roberto Carnicelli
Editoração Eletrônica: Verônica Naomi Kaibara
Secretário de Produção: Paulo Sérgio Agostinelli

Colaboradores: *Márcia Maresti Lima, Marcelo Câmera (textos), Fabio P. Pancheri (assessor técnico), Thiago Sorrentino, Cássio Blaisi Oliveira, André Luís A. Cingano (pilotos), Fran Moreira, Eder Luiz Medeiros (fotografia)*

MARKETING
Gerente: José Renato D. Aguiar
Publicidade: Paulo P. P. A. Prado

Diretora responsável: Iara Rodrigues

A revista **Supergame** é uma publicação mensal da Editora Nova Cultural Ltda., Al. Min. Rocha Azevedo, 346 9º andar CEP 01410-901 - São Paulo, Brasil

CENTRAL DE ATENDIMENTO

Tel. (011) 851-3111

Para sugestões, reclamações, dúvidas ou qualquer outra informação, ligue para o telefone acima ou escreva para:
Revista Supergame/Central de Atendimento
Al. Min. Rocha Azevedo, 346
CEP 01410-901 – São Paulo, SP

ASSINATURAS
Ligue para: (011) 851-3111

NÚMEROS ATRASADOS

Se você quiser uma edição da SUPERGAME que já está fora de circulação, informe-se no seu jornaleiro ou dirija-se ao distribuidor DINAP de sua região. Ou, por carta, a:
DINAP S/A
Distribuidora Nacional de Publicações.
A/C Números Atrasados
Caixa Postal Nº 2505
CEP 06053-990
Telefone: (011) 268-2522, ramal 213

CARTAS

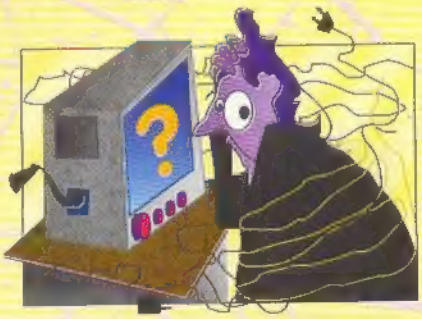
CAGUETA

Caro Chefe,
Apenas uma breve observação, alertando para um erro na SG 18: onde está escrito que no game **G-Loc** (Mega Drive) pilotamos um F-16, o que na realidade é um caça F-14. Um puxão de orelha no pessoal da redação.

Rodrigo e Gustavo Melo
Goiânia - GO

RdR: *Ô amizade! A coisa já está preta demais para o nosso lado e você dedando na cara dura!? Tudo bem, admitimos a mancada (erramos por apenas dois números). Prometemos não reincindir na burrada. Deixa o Chefe ler esta carta..... Fú-Fú garot o!*

TV VÉIA



Como faço para ligar o Mega Drive numa televisão mais antiga, sendo que o videogame possui 2 cabos, um de áudio e outro de vídeo e a TV não possui estas entradas.

Daniel Giraldi
São Bento do Sul - SC

RdR: *Se o Mega for japonês você vai ter que comprar um adaptador de RF (caixinha). Você ligará este adaptador na entrada da antena da TV usando um outro adaptador de antena comum. A segunda opção é através de um vídeo cassete: ligue o cabo amarelo no "video in" do aparelho e o branco no "audio in" que a imagem e o som serão transmitidos para a tela.*

CAPACIDADE EM MEGA

Olá pessoal da SG. Eu gostaria de saber a maior quantidade de mega que um jogo do Mega Drive pode ter.

Sérgio de Andrade Magalhães
Rio de Janeiro - RJ

RdR: *A eterna dúvida da maioria dos leitores. Como já abordado em edições anteriores, a maior quantidade que um jogo de Mega Drive pode ter é 16 mega . O único, por enquanto, com esta capacidade é* ***Streets of Rage II*** *(Vide especial desta edição). Com o Sega-CD, muda tudo. Um CD destes cabe 512 mega! Uau!*

RdC: **Resposta do Chefe**
RdR: **Resposta da Redação**

Escrevam para
REVISTA SUPERGAME
Caixa Postal 9442
São Paulo, SP
CEP 01051

Atenção, galera!
Tem muita gente mandando o endereço errado ou incompleto.
Aí, a resposta do Chefe acaba sendo devolvida pelo Correio. Vamos tratar de acertar o remetente, Ok?

IMITAÇÕES EXISTEM

SÓ O LEGÍTIMO VEM COM CHAVEIRO

PRO-1
COMPATÍVEL COM ATARI E MASTER SYSTEM
- *Design anatômico*
- *Chaveamento para os dois sistemas*
- *Manche do direcional removível*
- *Acionamento com borrachas condutivas*

PRO-2
COMPATÍVEL COM MEGA DRIVE
- *Design anatômico*
- *Sistema turbo programável*
- *Manche do direcional removível*
- *Acionamento com borrachas condutivas*
- *Leds indicadores de power e turbo*
- *Slow-Motion (Camera-Lenta) Programável*

PRO-3
COMPATÍVEL COM PHANTOM SYSTEM, VG 9000, HI-TOP GAME
- *Design anatômico*
- *Sistema turbo programável*
- *Manche do direcional removível*
- *Leds indicadores de power e turbo*

PRO-4
COMPATÍVEL COM DYNAVISION 2 e 3
- *Design anatômico*
- *Sistema turbo programável*
- *Manche do direcional removível*
- *Leds indicadores de power e turbo*
- *Saída para fone de ouvido*

PRO-5
COMPATÍVEL COM MEGA DRIVE
- *Design anatômico*
- *Manchê do direcional removível*
- *Acionamento com borrachas condutivas*

SE TEM CHAVEIRO É PRO!!

Chips do Brasil VENDAS NO ATACADO TEL: (011) 264-2004

BRASIL: Mesbla • **SP:** Fotóptica • Brinquedos Laura • Foto Elite • Eletrônica Catv • Irmãos Duarte • Star Presentes • Foto Ueda • Dolar Som • Eletrônica Santana • Rede Baratero de Supermercados • Carrefour • JM Toy'n Games • Tech Video • David da Costa • Eldorado Plaza • Gamemania • Eletrônica Sta. Ifigênia • Mappin • Paiva Foto Som • Wicale • Eletrônica Codo • V.C.C. • Cindtica • G.S.R. • Jotão • Foto Bella Center • Power Convertion • Brasimac • Ki-Hi • Bruno Blois • Relojoaria Okabe • Lojas Nippon • Eletro So l • Bazar Flipper • Ponto Frio • Relojoaria Maeda • Coop. Banco do Brasil • System Games • Tilty's Video • Paes Mendonça • Cami. Eduardo • Elpisom • **INTERIOR:** Skina Magazine • Carrefour • Brinquetrem • Hi -Tec • Brasimac • Tavatel • Fernando's • All Color • Bolinha Brinquedos • Casa Bongo • Curadinho • Foto Ótica Ferrari • Marjorie Video • Supermercado Enxuto • Dodo Presentes • Pop Games • João Som • Pr udentécnica • Visótica • **RJ:** Fotomania • Pompadour • Ponto Frio • Alvilar • W. Shock • Telerio • Onda Sonora • Léo Foto • Ótica Suíça • Carrefour • Fotológica • **MG:** Casa Harmonia • Kika Colorida • Carref our • Transistora • Rota Plus • Hot Som • Eletrônica Guarani • Eletrônica Futuro • Eletrônica Musical • Foto Elias • Som Maior • B. Shock • Brasimac • Sendes • Foto Retes • Fotosom • Tamoios Discos • **PR:** Hermes Macedo • Game Center • Foto Maringá • Tradisom • Amplisom • Eletrônica Video Som • Audio Color • Ueta • Cell Video • Brasimac • Love Sons • Policrônica • **SC:** Som Maior • Lojas York • World Gam es • Mario Stefano • Benedetti • K.G. • **RS:** Focos Video • Jô Discos • Lojas Multisom • Simer • Viprom • Palácio Musical • Rádio Vitória • Novelleto • Eletro Rádio Astral • Casa dos Gravadores • Arno Decker • R. B. Livrarias • Tche Video • Griffe • Mil Sons • **CE:** Eletrônica Adial • Top Data • Eletrônica Musical • Eletroeletrônica Confiança • F. Walter • King Jóia • Eletrônica TV Som • Parsifal • S. Nobre • Vital • Eletrônica TV Rádio • Sol Informática • **PE:** Game System • Aky Video • Lojas Verão • Super Toy • Eletrônica Yang • Hiper Shock • Master Brinquedos • **DF:** Lamy Games • Tevebrás • Acqua Marinos • Brashock • DF Shock • Ponto Frio • **GO:** Brasimac • **RN:** Game Mania • **PA:** Fox Video • **MS:** Brasimac • A. Shock • Tozyassu • **MT:** Brasimac • Elite Foto • Nova Dimensão • **ES:** Eletrônica Yung • Eletrônica Rangel • F okus Som e Imagem • Joalheria e Relojoaria Vieira • Novex • **BA:** Brudan Som • Comaquel • Dan Shock • **AL:** M. Shock • Intersom • **MA:** Zona Franca

SEGA CD

BEM-VINDOS À PRÓXIMA GERAÇÃO

O Sega-CD arrasa nos EUA

Esqueça tudo o que você sabe sobre vídeo games. O recém-lançado Sega-CD está prestes a inaugurar uma nova era. Ele significa o limite, o divisor de águas entre as gerações de cartuchos que você conhece e jogou e as novas possibilidades que esta máquina apresenta. OMega-CD, japonês, já havia mostrado alguma coisa. Mas os jogos da versão americana, o Sega-CD, são muito melhores.

Sherlock Holmes também acompanha o Sega-CD nos EUA

O que mudou?

O coração do nosso conhecido Mega Drive é um processador MC 68000 (o mesmo usado em alguns modelos mais velhos do computador gráfico, Macintosh). O Sega-CD acresenta mais um processador idêntico ao do Mega Drive. Ou seja, um outro MC 68000, o que torna a dose dupla quando acoplamos os dois aparelhos. Cada processador tem 16 bits. A velocidade de um Mega Drive é de 7.5 MHz, com o Mega CD passa a ser 12.5 MHz, o que melhora bastante o tempo de acesso. Apesar da grande quantidade de informações contidas num CD, o aparelho demora relativamente pouco para acessá-las.

Efeitos Especiais

O Sega-CD inovou muito também na área de efeitos especiais. Passou a ser fácil programar escalas (a tela vem abrindo) e rotações (a tela gira) nos jogos feitos para o aparelho. E, fundamentalmente, pode-se trabalhar com muito mais informação. Trocado em miúdos, isto quer dizer que daqui para frente, os felizes donos deste equipamento vão passar a jogar algo muito mais parecido com um filme do que com o videogame tal como é conhecido hoje. O Compact Disc comporta bem mais memória do que um cartucho, o que quer dizer mais espaço para o programa. Com esta nova capacidade, passou a ser possível colocar filmes - isto mesmo, filmes com atores, falas, figurinos e tudo mais - nos CDs da Sega.

Quatro jogos clássicos com novas trilhas sonoras estão incluídos no pacote do Sega-CD

Som Perfeito

Ninguém esperava tanto do som. É simplesmente perfeito, tanto que as instruções dos jogos, que antes vinham desenhadas, agora são passadas por uma pessoa que fala para o jogador o que deve ser feito, qual o procedimento, etc. Você vai ter que treinar seu inglês. O console pode usar discos de 8 ou 12 polegadas e roda CDs tanto de gráficos, quanto de músicas. É equipado, ainda, com uma chapa RAM, que faz o papel da bateria: ou seja, você poderá gravar jogos, principalmente RPGs. O Sega-CD vem equipado com três Compact Discs. Um com **Sherlock Holmes** (veja a seguir), outro com quatro jogos clássicoS do Mega Drive (**Golden Axe**, **Revenge of Shinobi**, **Shapes & Columns** e **Streets of Rage**), e outro ainda com **Sol Feace**. Fora Sherlock Holmes, os jogos incluídos no pacote são iguais às versões para Mega Drive, a não

ser o som, que está muito melhor. O pacote inclui ainda um CD+G de músicas e gráficos. São músicas variadas, bem ao gosto americano, incluindo de country a Jimmy Hendrix ou Information Society. Já os gráficos, apenas razoáveis, não mostram mesmo do que o Sega-CD é capaz. Isto você vai ver nos jogos **Kriss Kross: Make my Video**, em que você vira editor de videoclips, **Sewer Shark** e **Night Trap**, verdadeiros filmes.

Cores

O Sega-CD tem as mesmas cores que o Mega Drive (64 simultâneas, 512 total), o que pode resultar em uma aparência às vezes lavada, quando se trata de filmes digitalizados. Fala-se nos Estados Unidos na iminente fabricação de um novo Mega Drive (MD 2) especialmente para ser usado com o Sega-CD.

ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS

Processador	MC68000
Velocidade processamento	12,5 MHz
Canais de áudio	18
Cores simultâneas	64
Cores disponíveis	512
Nº de bits	16 + 16
Sprites	80
Dimensão de sprites	ilimitado
Tempo de acesso ao programa de 0,8 a 1,4 segundos	

Com os CD + G, você pode acompanhar as letras das músicas na tela

Muitos "old timers" também vão gostar dos recursos da máquina

Alguns jogos são verdadeiros filmes, dirigidos por feras como John Dykstra, responsável pelos efeitos especiais de "Guerra nas Estrelas"

Velocidade

O Sega-CD tem um relógio de 12.5 MHz, monstro para um videogame, mas até pouco para CD. O tempo de acesso ainda é longo e, dependendo do jogo, vê-se o ponto de digitalização. Para evitar "slowdown" (lentidão), o Sega CD sempre antecipa o próximo lance, o que está por vir num jogo. Por exemplo, ele carrega toda uma fase na memória e deixa pronta no Rom (read only memory) enquanto se joga. Caso contrário, demoraria demais.

O preço

O novo CD-Rom da Sega pode ser adquirido, nos States, por cerca de 400 dólares. Salgado? Sim e não. É muito para a bolsa de qualquer mortal, mas esta máquina vale cada centavo do preço. O Sega-CD não é apenas mais um console, é o início de uma nova geração. Um avanço mais importante do que o salto para os consoles de 16 bits, uma vez que abre uma gama incrível de possibilidades de software. Em outras palavras, você não viu nada ainda. Seja como for, o preço do console deverá cair. Os CDs, por outro lado, deverão apresentar uma certa variedade de preços. Quanto mais sofisticado o jogo, em termos de produção, número de atores, efeitos, etc. mais caro será o CD. E daqui pra frente, o software (o CD) vai ganhar uma importância bem maior que o console. É por isso que o Mega-CD, japonês, começou mal e o Sega-CD, americano, arrasou.

SEGA CD

Sewer Shark

Pilote um tatuzão supersônico pelos esgotos de uma grande cidade!

Preste atenção nas setas do painel; as vermelhas indicam becos sem saída

Este é o seu co-piloto. Infleizmente você não vai poder acertar a cara dele; pentelho é pouco!

Num futuro não muito distante, após uma catástrofe, alguns seres humanos são obrigados a habitar os esgotos. Sonham encontrar Sun City, último lugar na Terra onde o Sol ainda brilha, um balneário paradisíaco só para os ricos e poderosos. Você é um patrulheiro dos esgotos, que recebe a missão de destruir meio milhão de quilos de lixo mutante. São ratos, morcegos, escorpiões, ratigators (rato-jacaré) e outras criaturas em mutação. A bordo da Sewer Shark, uma nave especialmente desenvolvida para esta missão (espécie de Tatuzão), você embarca numa viagem alucinante através dos túneis. Inimigos mais poderosos irão aparecer, os robôs renegados Drones, ex-aliados que ao entrarem em curto circuito adquiriram um enorme apetite de destruição, e os Firesparks, seres sem classificação que causam lobotomia instantânea em seus inimigos (no caso você!). O jogo ainda guarda uma criatura surpresa que é definida como "A coisa mais louca do mundo". A Sony não quis brincar ao desenvolver este jogo. Para adquirir um aspecto mais realista, utilizou um processo radical de filmagem através de túneis miniaturizadas. A partir daí, digitalizaram o vídeo e somaram a isso efeitos computadorizados que geraram os flashes de luz e os avisos de perigo. A impressão é incrível - uma viagem a 160 Km/h na escuridão. Quer viagem maior que isso? O toque de Midas foram as cenas intermediárias com uma equipe de atores e atrizes e uma produção Spielberguiana. O seu co-piloto fica gritando instruções e xingamentos o tempo todo. Tudo isto regado com uma trilha sonora de arrepiar. Um luxo!

FICHA TÉCNICA

Nome: **Sewer Shark**
Console: **Sega CD**
Modalidade: **Simulador**
Nº de Jogadores: **1**
Nº de Fases: **N/D**
Fabricante: **Sony Image Soft**
CDs: **1**

AS NOTAS DO CHEFE

Desafio:	80
Gráfico:	95
Som:	98
Diversão:	90

KRISS KROSS

Uma nova modalidade de jogo revela a capacidade do Sega-CD

Já pensou em brincar de Hans Donner? Chegou a sua oportunidade. **Kriss Kross** não é bem um jogo. Seu papel é de um VJ (video jockey) que tem que editar alguns clips musicais, usando muito bom senso e seus dons artísticos para escolher os efeitos especiais que melhor correspondem à trilha sonora. Pode-se optar em fazer o VJ (Edit Challenge) ou treinar livremente (Free Direct). No Edit Challenge você segue as informações do produtor e, depois, recebe uma nota. Enfim, o sucesso do video clip depende da sua habilidade em agradar o gosto do produtor e do público e obter assim uma classificação. Você pode gravar um clip "seu" por vez. Os efeitos que você dispõe são de última geração: Slow Motion, Strobe, Espelhar, Pixealizar, etc... Kriss Kross faz parte de um estilo de jogos denominado Make my Video que possui mais dois títulos: Marky Mark e C+C Music Factory. São três canções da dupla KK: Jump, missed the bus, Warm eat up. Os gráficos são demais. O som beira à perfeição. Perde na pouca quantidade de trilhas: podem enjoar depois de um tempo. É o único defeito. Este é, sem dúvida, o melhor "jogo" de CD até agora.

No fim do jogo, você vai ver o seu clip prontinho, editadinho. Se ficou bom, pode gravá-lo na bateria do Sega-CD

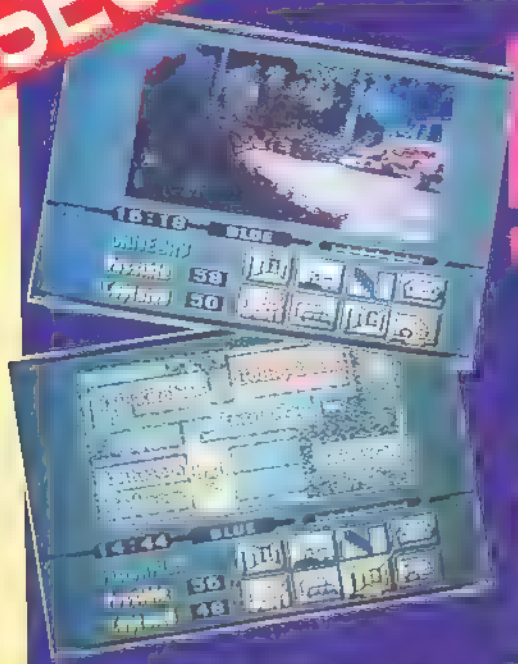
FICHA TÉCNICA

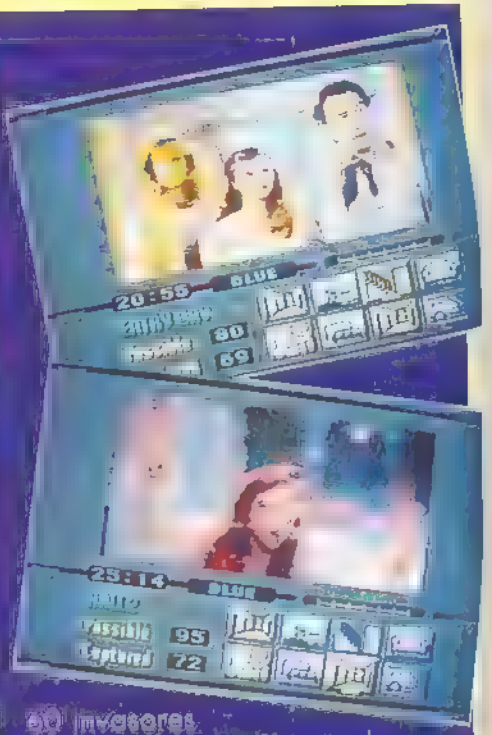
Nome: **Kriss Kross**
Console: **Sega CD**
Modalidade: **Make my video**
Nº de Jogadores: **1**
Nº de Fases: **8**
Fabricante: **Sony Image Soft**
CDs: **1**

AS NOTAS DO CHEFE

Desafio:	90
Gráfico:	98
Som:	99
Diversão:	96

NIGHT TRAP

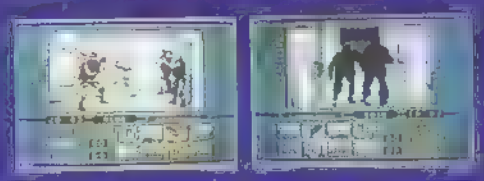




O tão falado vídeo interativo já chegou! Em formato de CD

Os saudosistas que se cuidem, o videogame já não é o mesmo! Os novos CDs proporcionam muito mais do que apenas jogar. **Night Trap** fornece 104 minutos de "ação-viva", o vídeo interativo, um filme elaborado para você participar, não só como ator. Dependendo de sua competência, você mudará o destino dos personagens. Um estilo de videogame inovador, meio Zapp, meio estratégia que envolve acima de tudo muita diversão. Vai fundo e pachola!

Um grande mistério espreita outrora pacata casa dos Martins. Seis garotas desapareceram sem deixar vestígios, ao serem convidadas para passar um fim de semana com a jovem Sarah Martin. A SCAT - Sega Control's Attack Team, organização que visa o bem geral da humanidade, designou um de seus melhores agentes para descobrir o que está por trás de tudo isto. Logo de cara, você vai perceber que esta não é uma casa normal.



Quem ficar vendo o filme terá poucas chances de salvar as meninas

Alguém muito preocupado com a segurança instalou um incrível circuito interno de câmeras e um conjunto incrível de armadilhas (alçapões, rampas, catapultas, desintegradores, fumaça...) que podem ser acionadas por um painel. Para o SCAT isto serviu como a faca e o queijo na mão. Aproveitando a ausência do casal, uma equipe de técnicos adentrou a residência. Bastou trocar a fiação e estabelecer uma base de controle no porão da casa. Perfeito! Mais seis gatinhas chegam e desta vez uma delas é uma espiã infiltrada da Sega. Você precisa prestar muita atenção nos 8 visores, que transmitem a filmagem de oito áreas diferentes da casa e evitar que algum estranho invada a residência. Mais tarde você vai sentir a dificuldade em encurralá-los com as armadilhas (mais de 60 invasores de uma só vez!). Depois de 10 minutos de jogo, você vai se perguntar - Quem é o verdadeiro inimigo? Surpresa!!! O destino das meninas, todas virgenzinhas entre 15 e 19 anos está em suas mãos. Ah! Recomendamos o uso de um colar de alho ao ligar o console.

FICHA TÉCNICA

Nome: **Night Trap**
Console: **Sega CD**
Modalidade: **Ação Viva**
Nº de Jogadores: **1**
Nº de Fases: **N/D**
Fabricante: **Sega**
CDs: **2**

AS NOTAS DO CHEFE

Desafio:	89
Gráfica:	98
Som:	91
Diversão:	97

SHERLOCK HOLMES

Seja esperto e decifre três casos do famoso detetive londrino

Sir Arthur Conan Doyle ao criar o clássico personagem, nunca iria imaginar que um dia ele fizesse tanto sucesso com as milhares de edições de livros e filmes no mundo todo. E videogame, que tal? Com o lançamento do Sega CD, é possível contracenar com o próprio detetive imortal. Como um discípulo de Holmes, você terá que decifrar um destes três misteriosos casos: A Maldição da Múmia, A Assassina Mistificada e O Soldado Corajoso. Para quem conhece o jogo é muito parecido com o tabuleiro Scotland Yard. Logo no início Sherlock, em pessoa, dará as instruções. Após entrar, ver as anotações ou abrir a lista de endereços de Londres. Quando aparecerem os nomes, escolha novamente: visitar a pessoa (interação de cinema com gloriosos reais falando), enviar informante ou consultar o próprio arquivo para descobrir alguma informação. Quando conseguir colher pistas suficientes, você vai para julgamento. O juiz fará as perguntas que devem ser respondidas: Quem é o assassino? Qual o motivo? Se você conseguir solucionar o caso sem ter entrevistado muitas testemunhas já para uma espécie de comparação com o Holmes. O aspecto mais problemático é devido a jogo ser de estratégia e animação. Para fazer este CD foram usados 40 atores com impecáveis sotaques britânicos, figurinos de época e diferentes locações. A produção custou um milhão de dólares. Será que você vai conseguir vencer o Mestre em seu próprio jogo? Elementary, my dear Watson.

A Maldição da Múmia é o primeiro e mais fácil caso do jogo. Como diria Watson, elementar. Depois, as coisas complicam para o seu lado.

Ao longo do jogo, você deverá percorrer vários pontos de Londres e interrogar várias suspeitos diferentes. Anote as informações importantes num caderno.

FICHA TÉCNICA

Nome: **Sherlock Holmes**
Console: **Sega CD**
Modalidade: **Estratégia**
Nº de Jogadores: **1**
Nº de Fases: **3**
Fabricante: **Sega/Sleuth Programin**
CDs: **1**

AS NOTAS DO CHEFE

Desafio:	87
Gráfico:	90
Som:	90
Diversão:	87

SEGA CD

CD SONIC VEM AÍ!!!

Uma nova versão de Sonic está sendo preparada para rodar em CD. Vocês podem imaginar como eles estão se empenhando neste disco, né? O porco espinho supersônico, carro-chefe e símbolo incontestável da Sega, de alcance planetário, está tomando um verdadeiro banho de tecnologia. Vem com uma nova música, tem muito mais animação tornando Sonic ainda mais ágil, se é que isso é possível. O jogo vai contar também com historinhas entre uma fase e outra.

No CD Sonic você vai ter que competir contra o relógio, completando cada fase no menor tempo possível. Não está confirmada a presença de Mile Tails

A animação e os efeitos especiais prometem ser de outro mundo com muito scaling (aproximação da tela) e rotação de imagem

SEGA KARAOKÊ

Por enquanto o Mega CD roda discos gráficos e discos musicais. Mas é por pouco tempo. A Sega e a Sony estão preparando surpresas futuras e que, por enquanto não revelam. O que sabemos é que não vai ficar por aí mesmo. O Mega CD tem projetos na área de multimídia. No Japão já existe um acessório que o faz funcionar como KARAOKÊ (japonês é louco nisso). Você coloca o CD, pega o microfone e canta como um pintassilgo.

JOGOS CLÁSSICOS DA SEGA

Quatro jogos clássicos da Sega num único Compact Disc: **Golden Axe, Revenge of Shinobi, Streets of Rage** e **Shapes & Columns**. Nada mudou na versão em CD destes jogos já terminados por todos, com exceção de um que foi bem melhorado. Acompanha a versão americana do console (Sega-CD).

CD+G

Que tal ouvir grandes sucessos enquanto gráficos surpreendentes passam na tela? É isso aí e nada mais. Nada de jogo. Acompanha o console. São dois CDs. O repertório é de fechar: 10 supersucessos variados no CD+G (Jimmy Hendrix, Fleetwood Mac, Iron Feat, mais 10 trilhas de Sample Music sem gráficos).

A TUTTI GAMES QUER ENTRAR EM 93 FUZILANDO OS PREÇOS ALTOS, PARA QUE VOCÊ GAME BOY CONTINUE ARREBENTANDO JUNTO COM A GENTE! FELIZ 1993

SUPER NESS TODOS POR US$ 44,99

CHUCK ROCK
THE SIMPSON'S BARTS
NICHTIMARE
TOP GEAR
UNIVERSAL SOLDIER
X MAN
DESERT STRIKE
BEAST OF THE BEAST
DRAGON LAIR
BATTLE BLAZER
GUN FORCE
JAMES POND JR
FI ROC
HUMONGUN'S ADVENTURE
WINGS II
PARODIUS
TENIS AMAZING
DINOSAURI (DING CYTI)
REVOLT OF THE WESTICANS
(SKUL JAGGER)
Q BERT 3
HOME ALONE II
MICKEY MOUSE
STARS WARS
ROAD RUNNER
SCAINE MISSON
POWER ATLETE MOVIE
- CONSULTE

TUTTI GAMES

SUPER NESS TODOS POR US$ 44,99

ACROBAT MISSION
AXELAY
CONTRA III
FISUPER DRIVING SUZUKI
FINAL FIGHTER
GOLDEN FIGHTER
GERGE FOREMAN'S KO BOXING
VOLEY
HOOK
KING OF THE NONSTERS
NINJA TURTLES IV
PHANLANX
OUT FOR THIS WORD
PRINCE OF PERSIA
RANNA NIBUNNOICHI
ROAD RIOT
ROBOCOP 3
SONIC BLAST MAN
SPINDIZZY WORDS
SUPER BOWLING
SUPER DOUBLE DRAGON
SUPER DUNKSHOT BASKETBOL
SUPER MARIO WORD
SUPER PANG
SUPER SOCCER CHAMP
SUPER SOCCHER GOAL
FATAL FURT - CONSULTE

CARTUCHOS PARA MEGA DRIVE A PARTIR DE US$ 13,00

CARTUCHOS P/ NINTENDO A PARTIR DE US$ 14,00

AL. BARÃO DE LIMEIRA, 1.162 - 5º. ANDAR CAMPOS ELÍSIOS , SÃO PAULO - SP
FONE/FAX: (011) 223-7840 - 220-7121 - 220-1407

Monte numa máquina infernal e ainda detone uns babacas!

Para os amantes dos rachas de motocicletas a espera terminou! Um nova versão do cultuado **Road Rash** está sendo lançado pela Electronic Arts, com oito Mega de memória e capacidade para dois jogadores simultâneos! **Road Rash 2** tem, de cara, muito mais curvas que o anterior. As telas foram desenhadas de modo a simplificar a visão das pistas e do painel das máquinas. Este é digital nesta versão e bem mais fácil de ver. Nele você tem as informações de velocidade e distância percorridas e também uma noção do estrago que você conseguiu provocar pelo caminho. A tela mostra o seu espelho retrovisor com o panorama do que vem vindo atrás. Completa o quadro um "player status" para v ocê checar as posições dos competidores na corrida. São cinco novos percursos em locais inspirados, como auto-estradas no Alasca, Arizona, Havaí, Vermont ■ Tennesse. O jogo tem ainda 15 motos diferentes, incluindo ultra lights, nitro class ◘ super bikes. Com relação ao anterior, este novo jogo tem mais itens também. Para limpar sua área, você pode tentar atingir ◘ adversário da outra moto com correntes, porrete, socos e chutes.

A troca de mimos promete ser o ponto alto do cartucho. As cenas de porradas, além de intensas, trazem batante realismo. Não esqueça que os rachas acontecem em pistas que não são circuitos e sim, estradas e ruas comuns . Daí que pintam carros, caminhões e policiais. Os últimos, sempre com aquela tarefa infeliz de controlar ◘ limite de velocidade permitido, mas se você for malandro, dá pra fugir. Fora da pista propriamente dita, há árvores, casas e outros obstáculos que devem ser evitados. Caso sua moto caia ■ você fique estendido no chão sem chances de recuperação imediata, uma ambulância virá logo socorrê-lo.

FICHA TÉCNICA

Nome: **Road Rash 2**
Console: **Mega Drive**
Modalidade: **Direção**
Nº de Jogadores: **1 ou 2**
Nº de Fases: **5**
Fabricante: **Electronic Arts**
Capacidade: ■ **Mega**

AS NOTAS DO CHEFE

Desafio:	80
Gráfico:	80
Som:	85
Diversão:	90

ROAD

Saia da fr

Você vai adorar esta versão. Agora, você pode detonar os seus amigos!

Dois jogadores podem competir ao mesmo tempo contra o computador, ou um contra o outro!

Se você tentar comprar uma moto sem dinheiro, o computador responde: "Só nos seus sonhos, vá trabalhar".

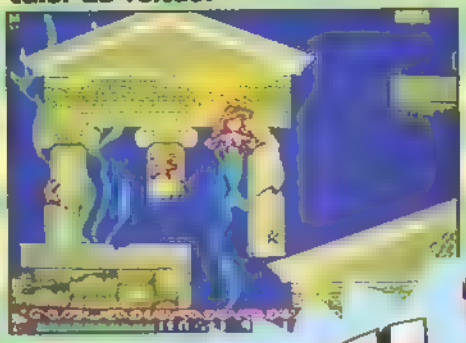
RASH II

e nte, animal!

SAIU NOS SNES

Deixe-se enfeitiçar pelo canto desta pequena sereia

Os efeitos gráficos do jogo são realmente incríveis. Você chega a sentir o movimento da água e o calor do vulcão!

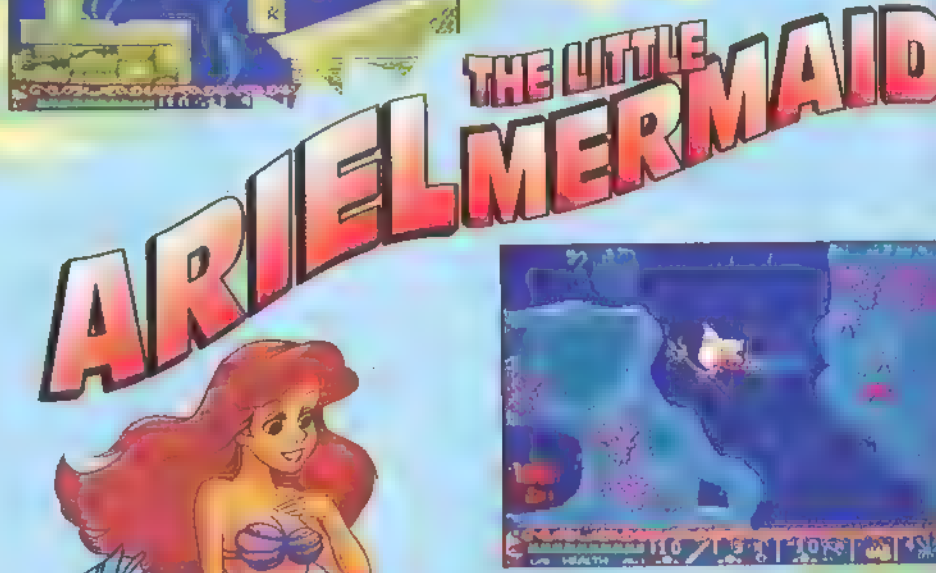


Apesar da aparência assustadora do tubarão, não é difícil matá-lo. É só tomar cuidado com os peixinhos que ele solta pela boca.

O mar não está pra peixe, tá pra sereia. A encantadora sereiazinha Ariel vai inundar as telas de criaturas, plantas, conchas e outras coisas marinhas. Tudo com aquele encanto a la Disney. Os gráficos remetem mais uma vez ao fundo do mar, como no jogo Ecco, e o colorido é um azulado lindíssimo. Dá vontade de mergulhar dentro da TV. Musicado, tal qual o Desenho apresentado nos cinemas, o jogo vai ser a delícia dos menorzinhos e, com certeza, dos marmanjos também. O cart segue o enredo do Desenho: Úrsula, a bruxa do mar, quer tomar o lugar de Triton, pai de Ariel e rei dos oceanos. Para tanto faz um acordo com a sereiazinha. Dá-lhe as pernas que ela tanto precisa para conquistar o príncipe humano por quem está apaixonada. Durante o encanto, Ariel não pode dizer uma palavra sequer. Se falar, Úrsula transforma seres humanos em rochas ou conchas.

Um mapa ajuda você a não se perder no fundo do mar

O jogo é um labirinto submarino no qual Ariel resgata as pessoas encantadas por Úrsula. O jogador pode escolher ser Ariel ou Triton, o peixinho "Linguado", melhor amigo de Ariel, também está lá ajudando a quebrar todas. O mais legal do jogo é que se pode sempre recorrer a um mapa para não se perder no labirinto.



Existem pergaminhos espalhados pelo caminho que te levam para um "shop" onde você pode comprar itens para lhe ajudar.

FICHA TÉCNICA

Nome: Ariel, The Little Mermaid
Console: Mega Drive
Modalidade: Aventura
Nº de Jogadores: 1
Nº de Fases: N/D
Fabricante: Sega
Capacidade: 8 Mega

AS NOTAS DO CHEFE

Desafio:	82
Gráfico:	97
Som:	96
Diversão:	85

SAIU NOS SINTES

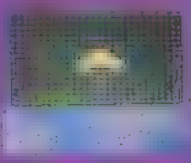
EX-MUTANTS

O papel de Ackroyd ou de Shannon, você terá que resgatar os quatro Ex- Mutantes capturados pelo sinistro Mestre Sluggo. Missão dos infernos, pura pauleira: atravessar oito fases, combatendo o exército de mutantes comandados por Zygotte, o horrível. No decorrer da ação, tome cuidado para não se distrair com o louco visual dos gráficos e o sonzinho hipnotizante e melancólico. Não faltam labirintos esquizofrênicos para atravessar. Seja rápido para colher os itens espalhados no percurso (granadas, dinheiro, comida e moedas). O aspecto positivo é que ambos os heróis possuem poderes e armas de primeira. Ackroyd é o mais forte e a lâmina de seu machado pode causar estragos irreversíveis ao adversário. Shannon é ágil e o alcance de sua magia é maior.

FICHA TÉCNICA

Nome: **Ex-Mutants**
Console: **Mega Drive**
Modalidade: **Ação**
Nº de Jogadores: **1 ou 2**
Nº de Fases: **8**
Fabricante: **Sage's Creation**
Capacidade: **8 Mega**

SUPER BATTLE TANK



[illegible]

FICHA TÉCNICA

Nome: **Battle Tank**
Console: **Mega Drive**
Modalidade: **Simulador**
Nº de Jogadores: **1**
Nº de Fases: **8**
Fabricante: **Absolute**
Capacidade: **4 Mega**

TOXIC CRUSADERS

[illegible] abordar o [illegible]ema da poluição [illegible] forma tragi[illegible] Você é Toxie, [illegible] todo para [illegible] a ação criminosa. [illegible] de fase [illegible] pela aparência [illegible] precisará de todas [illegible] habilidades e de [illegible] estratégia para [illegible] [illegible] é dar [illegible] lânio. Vassourada neles [illegible] chapa!

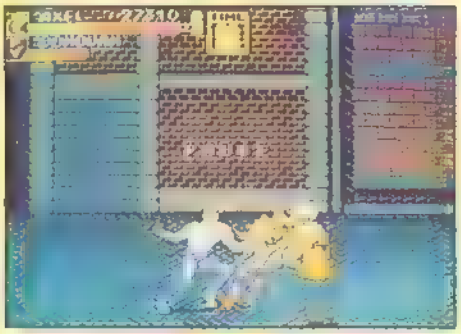
FICHA TÉCNICA

Nome: **Toxic Crusaders**
Console: **Mega Drive**
Modalidade: **Ação**
Nº de Jogadores: **1**
Nº de Fases: **11**
Fabricante: **Bandai**
Capacidade: **8 mega**

ESPECIAL MEGA

A versão japonesa de *Streets of Rage II* é de arrepiar! Veja como acabar este grande lançamento!

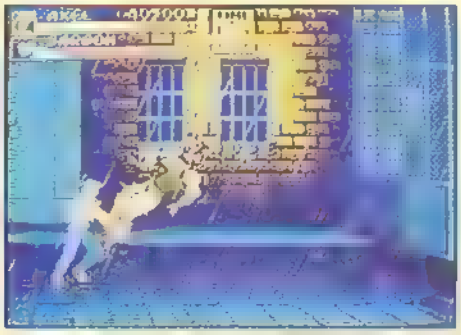
1ª fase DOWNTOWN



Sem grandes dificuldades. Aproveite para treinar seus golpes e ataques especiais. O melhor golpe do jogo é o arrastão (2 vezes para direita + B): treine bastante. Você pode acertar vários inimigos numa só tacada sem gastar energia.

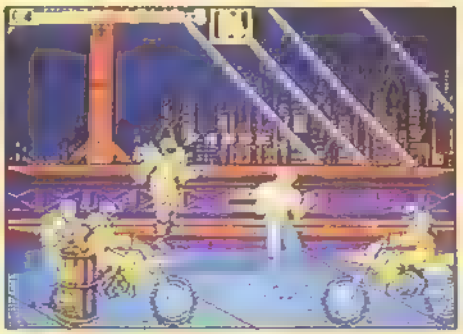
Agarrar o inimigo, dar uma joelhada e jogá-lo no chão também é uma boa jogada.
O soco do dragão ajuda bastante, mas consome um pouco de energia quando acerta o inimigo.

Chefe de Fase
BARBON

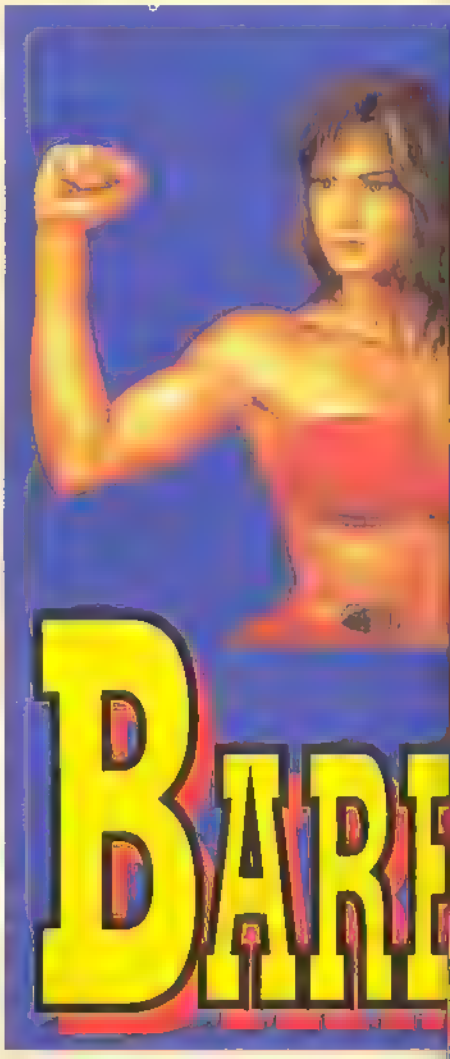


Use o golpe da foto acima, o arrastão, repetidas vezes.
Dica: Procure não agarrá-lo. Ele vai te jogar ao chão primeiro.
Dica: espere até a sua energia chegar ao fim para pegar o frango (há um em cada Chefe de fase quando se joga de um e dois quando se joga de dois).

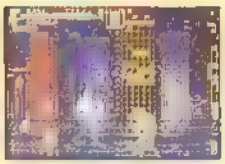
2ª fase BRIDGE UNDER

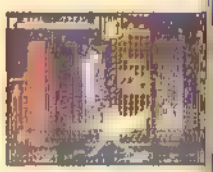


Vá avançando devagar para não ser surpreendido pelas motocicletas. Observe o ponto exato onde cada moto entra na tela e saia do caminho, fugindo para cima ou para baixo. Enquanto isso, vá matando os pedestres. Depois de matar todos, você será obrigado a matar pelo menos dois motoqueiros. Dê voadoras para derrubá-las.



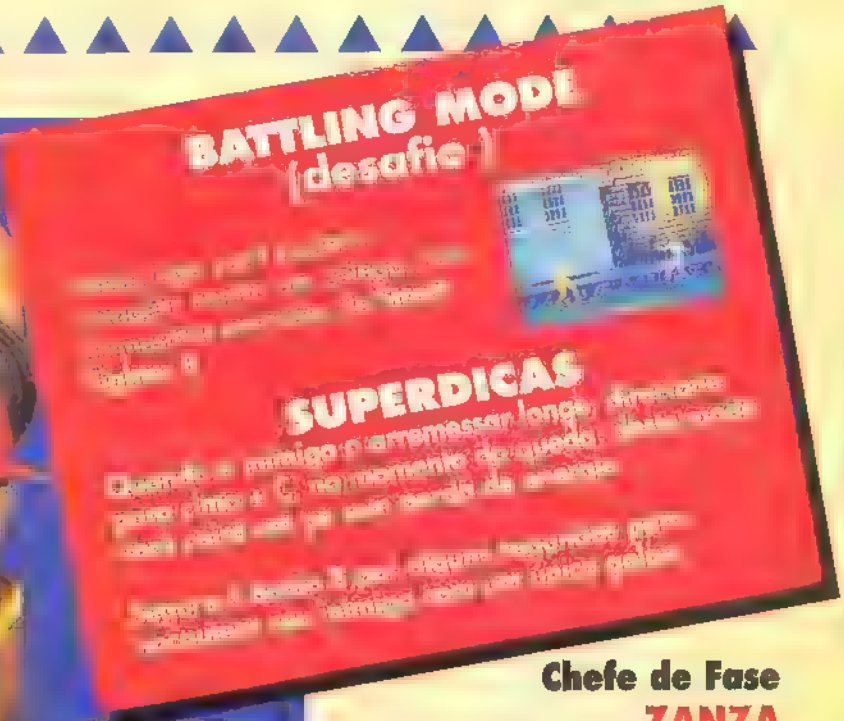
Chefe de Fase
JET





Chegou a hora de enfrentar o segundo Chefe. Alinhe-se com sua sombra e dê vários Arrastões para matá-lo.
Quando a energia do Chefe estiver no fim, você pode usar o soco do Dragão em sequência. A sua energia será reposta assim que matar Jet.
Dica: Não tente acertar o Chefe durante as suas investidas. São muito rápidas e você vai acabar apanhando.

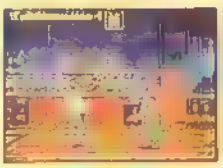
KNUCKLE II



Chefe de Fase
ZANZA

Qualquer semelhança com o Blanka, de **SF II**, é mera coincidência. O melhor aqui é ficar parado e ir dando o soco do Dragão.

3ª fase
AMUSEMENT PARK



O jogo tá tão bom que até os inimigos deram uma parada para jogar, mas não dê moleza para eles. Há vários itens escondidos dentro das máquinas, detone-as.

Destrua todos os barris. No navio há uma vida escondida. Quando chegar dentro da caverna, ao destruir os globos azuis, saia de perto: eles vão explodir. O jeito mais fácil de matar o monstro da caverna é jogar inimigos contra ele. Quando ouvir os gritos do monstro, vá andando para chamar os inimigos juntos ao monstro. O resto é com você.

4ª fase
STADIUM

Você precisa chegar ao estádio, mas não pense que o caminho vai ser fácil.

ESPECIAL

MEGA

BARE KNUCKLE II

Dica: se você quiser entrar numa tela de estatística e saber quantos inimigos você matou, aperte pause + A em qualquer momento do jogo.

Ao cair, os inimigos fazem uma sombra. Preste atenção nas posições delas para não ser acertado pelos inimigos.

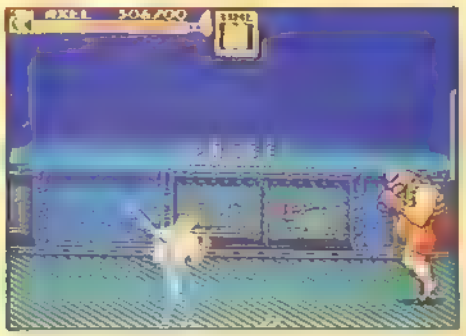
Chefe de Fase
ABADEDE

Não tente dar sequências de golpes. Dê apenas dois socos e saia de perto dele.
Quando ele vier correndo em sua direção, use o arrastão para derrubá-lo.

5ª fase
THE SHIP

Neste estágio, você deverá enfrentar o Chefe da 1ª fase ao longo do percurso. Use a tática anterior para derrotá-lo.

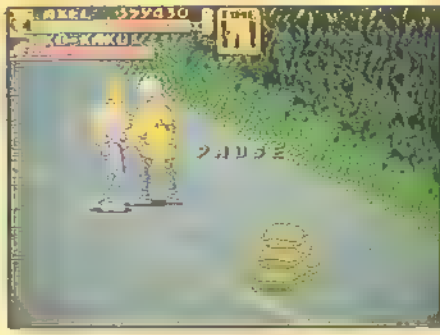
Chefe de Fase
R. BEAR



Dê somente ataques rápidos. Procure não agarrá-lo, bata nele com um cano e mantenha distância para não ser atingido. Se você perder o cano o melhor é apelar para o soco do Dragão.

6ª fase
JUNGLE

Estes inimigos também não lhe parecem familiares? Quem já jogou **Fatal Fury**, deve conhecê-los.

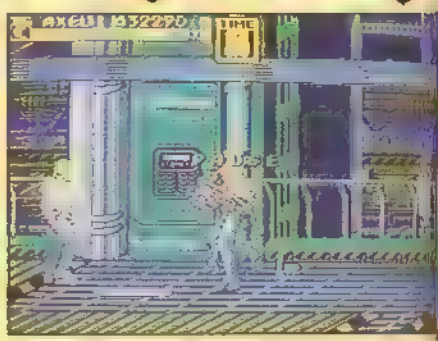


Procure detonar todos os sacos de areia. Em todos eles há itens escondidos.

Chefe de Fase
SOUTHER E STEALTH

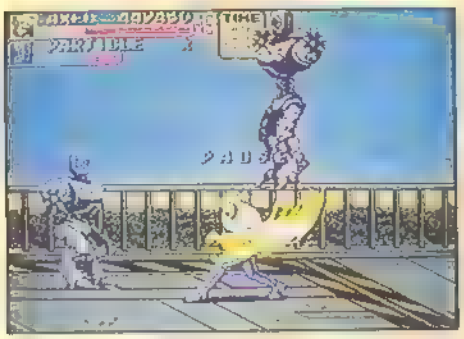
São os mesmos inimigos da segunda e terceira fase. Só que agora você terá que derrotar os dois de uma só vez. Se concentre em acertar somente o Souther (o que parece o Blanka). Matando ele você elimina os 2 de uma só vez. O soco do Dragão é o melhor ataque.

7ª fase
MUNITIONS PLANT

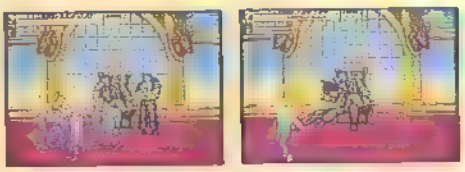


Seu caminho agora é até o elevador de carga. A quantidade de imigos a esta altura do jogo começa a supreender. Procure encurralá-los nos cantos para acertá-los de uma só vez.

Chefe de Fase
PARTICLE



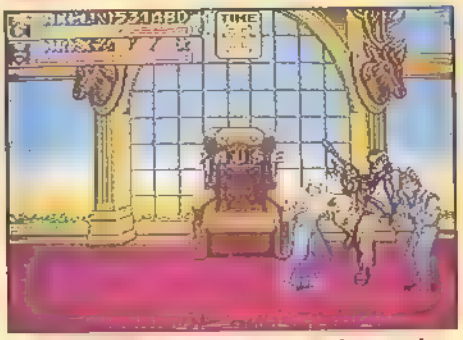
Existem dois chefes iguais: procure não agarar o vermelho para não ser eletrocutado. Evite também permanecer frente à frente com o inimigo para não ser atingido pelo laser desferido pelo inimigo. Mate-os com simples sequências de socos.



Estes capangas não são nenhum problema, inclusive vão ajudá-lo bastante no aquecimento para a batalha final.

Antes de enfrentar Mr. X, você deverá passar pelo seu braço direito, Shiva. Os golpes dele são parecidos com os seus. Use o arrastão para acertá-lo. Se ele estiver muito perto, use o soco do Dragão para não ser agarrado. Neste caso, convém gastar um pouco de energia para economizar uma vida adiante.

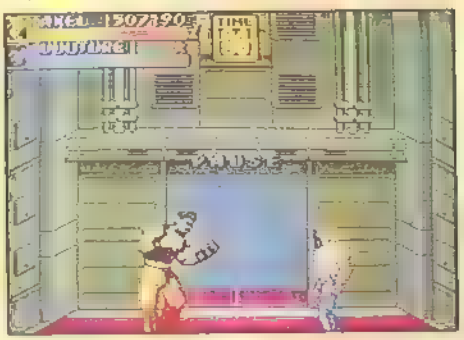
Chefe de Fase
MR X



Para derrotar Mr. X, não deixe ele ficar longe de você. Caso contrário, você será metralhado e nunca chegará perto dele novamente. Não se preocupe em matar os capangas: quanto mais você matar mais irão aparecer.

Para derrubar Mr. X, utilize sequências de soco e chute.

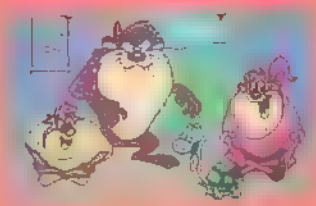
8ª fase
SYNDICATE STRONGHOLD



Esta é a última fase do jogo. Você está muito próximo do chefe final (Mr X). Para variar um pouco, você vai enfrentar todos os outras chefes de fase novamente.

Será Que Não Tem Ninguém Com Cara De Bonzinho Neste Jogo?

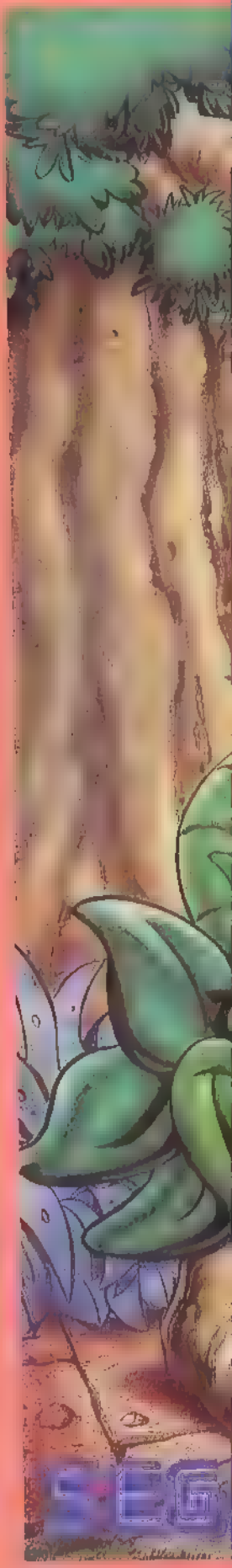
Esqueça as boas maneiras – Taz, o Demônio da Tasmânia chegou. Você nunca viu um herói tão animalesco, selvagem e com tanta fome de aventura. Taz precisa encontrar o ovo do Pássaro Marinho para fazer a maior ômelete que o mundo não-civilizado já viu. São várias fases passando pelos maiores perigos e os mais deliciosos quitutes da Tasmânia. Leve Taz-Mania pra casa. Afinal, alguém tem que ser bonzinho com esse Demônio.



Master System®

GAME GEAR®

MEGA DRIVE®

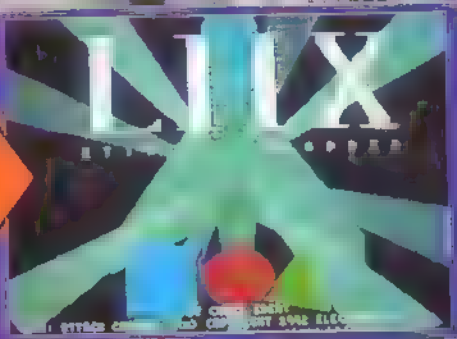


TAZ-MANIA, personagens, nomes e todos os elementos relacionados são marcas registradas de Warner Bros. Inc. © 1992. Todos os direitos reservados.

SUPERTÁTICAS

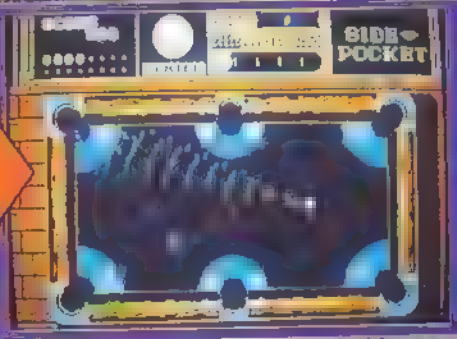
MEGA DRIVE

LHX — PASSWORDS



Magestic Twelve: DAAAAGA ou CQAAAFA
Segunda Missão: CAAAIFA
Terceira Missão: CAAAQGA
Quarta Missão: CAAAYHA
Quinta Missão: CAAAAUC
Obs: usando o LHX

Side Pocket — TACADAS EXTRAS

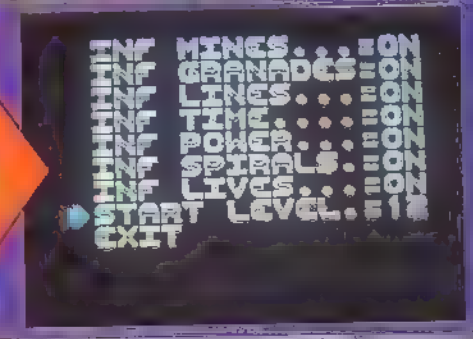


Quando restar apenas uma bola e a palavra "Zone" aparecer em uma das caçapas, vire a bola branca nesta caçapa e dê a tacada. Se você acertar, as caçapas vão ganhar um disco azul. Acerte a bola numa delas e receba o prêmio.

Tecnocop — RECARREGADOR DE ENERGIA

Para recarregar sua energia, pause o jogo e digite: C, C, C, C, C, C, C, C, C, C, A, A, A, A, A, B, B, A, A, A, A, A, A, A, A, A, A. Tire a pausa. Se você fez tudo correto, ouvirá a palavra "Tecnocop" depois de digitar a décima C.

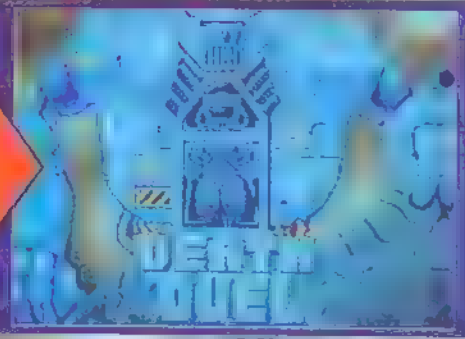
Turrican — TELA DE OPÇÕES SECRETAS



Para conseguir uma tela de opções secretas, vá para a tela de opções original e selecione a última opção (Exit). Segure o direcional para baixo e digite: A, B, B, A, B, A, A, B, A, B, A, A. Um menu especial vai aparecer com várias opções.

Death Duel

NÃO PAGUE O PATO



Não deixem os Aliens se protegerem e regenerar as partes atingidas. Por exemplo, contra Shanon Moisail, ataque primeiro suas pernas, então suas asas e aí sua cabeça.

Super PO

MELHORE O DESEMPENHO

Selecione a marcha automática. Embora você possa controlar melhor o carro nas curvas com a marcha manual, quando você bate a recuperação é mais lenta. A velocidade a ser usada com marcha lenta é até 123 MPH e a rápida de 124 MPH para cima.

Atomic Runner

PULE DE ESTÁGIO

Põe na tela de Data East. Com o controle 2 pressione Start. C para baixo e comece o jogo. Dê Pause durante o jogo e Start novamente no controle 2.

Night Trap (Segundo)

HORA E LOCAL DOS AUGS

[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	Corredor	[illegible]
[illegible]	Sala	[illegible]
[illegible]	Quarto	[illegible]
[illegible]	Banheiro	[illegible]
[illegible]	Banheiro	[illegible]
[illegible]	Sala	[illegible]
[illegible]	Cozinha	[illegible]
[illegible]	Entrada	[illegible]
[illegible]	Entrada	[illegible]
[illegible]	Corredor	[illegible]

[illegible]	Quarto	[illegible]
[illegible]	Sala	[illegible]
[illegible]	Corredor	[illegible]
[illegible]	Corredor	[illegible]
[illegible]	Corredor	[illegible]
[illegible]	Banheiro	[illegible]
[illegible]	Quarto	[illegible]
[illegible]	Sala	[illegible]
[illegible]	Sala	[illegible]
[illegible]	Sala	[illegible]
[illegible]	Quarto	[illegible]
[illegible]	Sala	[illegible]

05:40	Entrada	Novo código
[illegible]	Sala	[illegible]
[illegible]	Corredor	[illegible]
[illegible]	Corredor	[illegible]
[illegible]	Corredor	[illegible]
[illegible]	Cozinha	[illegible]
[illegible]	Quarto	[illegible]
[illegible]	Sala	[illegible]
[illegible]	Corredor	[illegible]
08:02	Quarto	[illegible]
08:10	Corredor	[illegible]
08:21	Corredor	[illegible]
08:31	Quarto	[illegible]
[illegible]	Sala	Novo código
[illegible]	Sala	[illegible]
[illegible]	Entrada	[illegible]
[illegible]	Corredor	[illegible]
[illegible]	Sala	[illegible]
[illegible]	Sala	[illegible]
[illegible]	Corredor	[illegible]
[illegible]	Sala	[illegible]

Aguardem a 2ª metade do jogo!!

Vire a página para mais dicas animais!

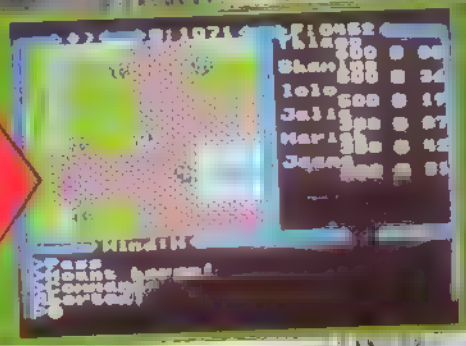
Última
O ENIGMA DA ESPIRITUALIDADE

Quando perguntarem a você quais os três princípios que compõe a espiritualidade, responda: amor, coragem, verdade ou seja, todos.

Última
LOCALIZAÇÃO DA RUNE OF HONESTY

Para receber a Rune of Honesty, vá para Moonglow e siga para a posição [illegible] A G e long. A F. Procure na área. Você deve encontrar o símbolo da Honestidade.

Última
STATUS DO HERÓI



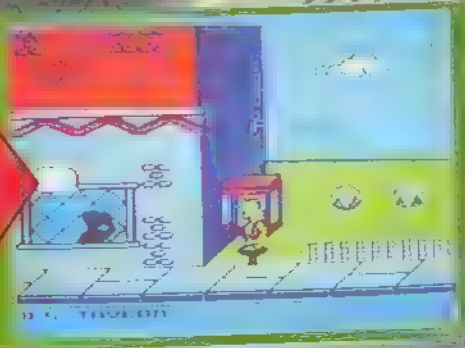
Bard	Mágica 7	Ataque 8	CALD
Mage	Mágica 10	Ataque 2	
Fighter	Mágica 0	Ataque 10	EM
Druid	Mágica 9	Ataque 5	
Tinker	Mágica 2	Ataque 8	
Paladin	Mágica 8	Ataque 8	

CALD = Especialização em Armas de Longo Alcance
EMA = Especialização em maioria das armas

Simpsons
USO DO ITEM WRENCH

Caso você ainda não saiba para que serve o item "Wrench", ela nada mais é que uma chave inglesa. Use-o perto do hidrante para descolorir o roldo da loja.

Simpsons
PASSE UM TROTE



Para passar um trote no Moe ainda por cima pintar o cami dele, faça o seguinte: vá para cabine telefônica ao lado Pule na banqueta e selecione item "Coin". Use-o normalme Bart vai passar um trote. Qua Moe sair Bart nervoso fiq espreita e pinte-o.

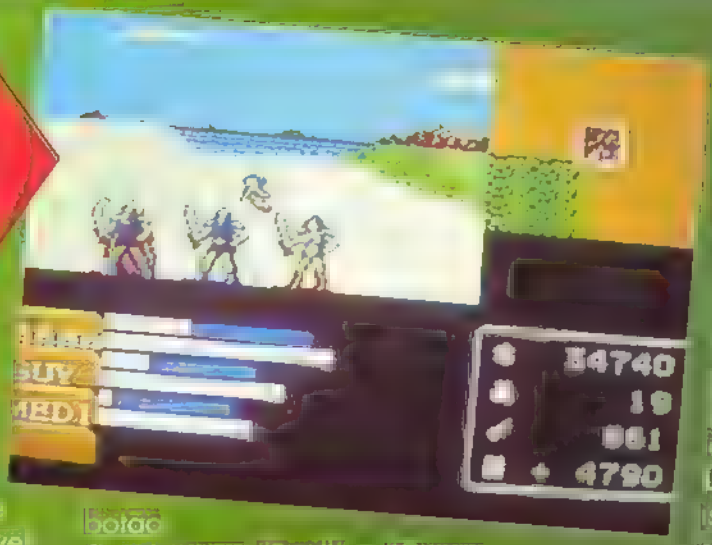
Spell Caster

PASSWORD

Para iniciar na base da montanha Hinokami com o mostrador de magicas em 999, use o seguinte password: mqOsNVEkGGY9N4a9bPZ8KYy. Não se engane na hora de usar o password.

Miracle Warriors

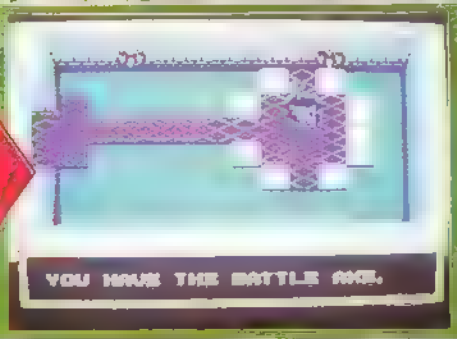
ACHE AS TRÊS CHAVES



Quando só estiverem faltando as três chaves (depois de pegar todas as armas armaduras escudos heróis heros varios Staffs e Magic stones) tenha um nível de experiência alto e faça o seguinte: vá para a cidade de Tegea. De primeira, movase 6 espaços para o sul. Use o botão selecione "Spell" e "Come Jason". Entre no labirinto e com sorte descobrirá a chave para o Paraíso. Movase 18 espaços para o Oeste e entre no santuário que guarda a chave para o Terra. Então prossiga 10 espaços para o Norte e entre no labirinto no qual a chave para o Inferno pode ser encontrada. Depois de tudo isso, vá 8 espaços para o oeste e entre no santuário de Gorki onde você terá uma... surpresa, vamos assim dizer.

Golden Axe Warrior

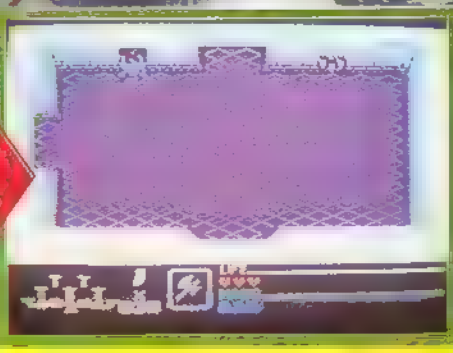
ACHE O BATTLE AXE



Para achar o machado de Batalha siga estas direções (do local em que você inicia o jogo): esquerda 1, baixo 2, direita 5. Entre na caverna. Uma vez dentro siga: Cima 4, Direita 1, Baixo 1. Mate os monstros e pegue a chave. Siga: Cima 1, Direita 1, pronto, abre o baú e pegue o Battle Axe.

Golden Axe Warrior

CONTROLES ESCONDIDOS



Certas salas têm portas que não podem ser abertas por chave ou estão camufladas. Neste caso, você deve destruir os monstros ou usar a alavanca, que pode estar escondida, como nesta foto do primeiro castelo, por exemplo. É só empurrar o candelabro para as portas se abrirem.

Tem ainda mais dicas ducas na próxima página!

GAME GEAR

Sonic

PARA CONTROLAR AS BOLHAS

Ninja Gaiden

CHEFE 3ª FASE

The Luck Dime Caper

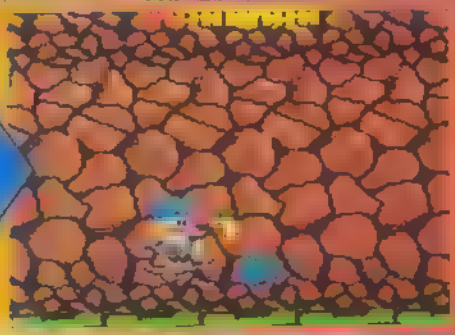
EGITO

Shinobi

SOUND TEST

Revenge of Dragon

SELEÇÃO DE FASES



SONIC 2

DICAS INÉDITAS DO MAIOR JOGO DA TEMPORADA!

BOMBA!!

SELEÇÃO DE FASE

COMECE COM AS 7 ESMERALDAS

SLOW MOTION RESET MODE

Usando ainda o truque nº 1 (Seleção de fases), você pode pausar o jogo e usar o botão B acionando Slow Motion. Com o botão C você pode ver o jogo quadro-a-quadro (é uma boa oportunidade para tirar boas fotos também). E com o botão A você pode resetar o jogo.

MODO DE EDIÇÃO

Vá ao Sound Test, Select Stage e escute as musicas 1, 9, 9, 2, 1, 1, 2 e 4. Na hora de escolher a estagio não se esqueça de pressionar A + Start. No jogo pressione o botão B, selecione o item com o botão A e com o botão C fixe o item na tela. Esse truque permite mil loucuras tais como explorar a fase com o direcional ou colocar argolas sobre Tails para acumular vidas.

OBS: escuta-se um som distinto quando estes truques funcionam.

ROLA LÁ FORA

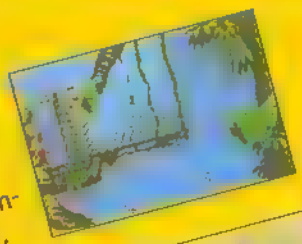
ACTIVATOR ESTÁ CHEGANDO!!!!!!

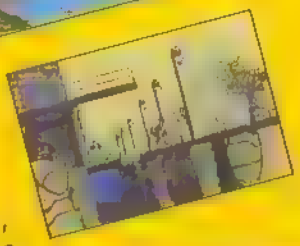
É caros amigos, o futuro bate à sua porta! Você se lembra do seu primeiro joystick? Já era! A tendência do futuro agora são os "controles virtuais" que transmitem seus movimentos para a tela, graças a uma espécie de "campo de força". O novo controle para Mega Drive, Activator, cria um campo magnético e térmico que transmite com fidelidade os movimentos do jogador para a tela. Imagine o tremendo esforço para encarar um Kick and Punch! O primeiro passo para a realidade virtual vai chegar ao seu console.

TINY TOON ADVENTURES!!

Os personagens mirins do mundo Warner invadem mais uma vez a sua tela, no terceiro jogo feito pela fenomenal Konami para o console Mega Drive. Coloridíssimo, hilário e com gráficos excepcionais. Seguindo o mapa secreto do tesouro e ajudando Buster e Gogo Dodo a resgatar seus companheiros do desenho, seqüestrados pelos sinistros Montana Max e Elmyra, você percorre os mais variados estágios. Muita correria para encontrar o tesouro antes dos fascínoras. Passwords e um sistema de mapas permitem a você ativar as saídas e percorrer as fases. Mais vá de leve, há muitas fases escondidas para descobrir.

FLASHBACK





Essas são as aventuras do agente-em-treinamento Conrad Hart, da "GBI", que ao descobrir uma conspiração alienígena para dominar a Terra, foi capturado e vítima de uma lavagem cerebral. Agora ele precisa viajar através de sete fases para recuperar a memória, combatendo alienígenas, replicantes e muito mais! Na linha de jogos ação/aventura em quadrinhos, o ponto alto do jogo é um tipo de animação desconhecido até agora em games, com mais de 2.000 frames na velocidade de 24 frames/segundo. Para quem não entendeu, a animação rola como num filme. Com 12 Mega de memória, este é um lançamento da SEGA para desbancar **Out of This World** (Super NES).

BATTLETOADS

Este cartucho já fez uma carreira de grande sucesso no console de oito bits da Nintendo em 92, vem agora para Mega. É pândego do começo ao fim de seus 12 níveis mas também desafiador e excitante. Ação e combate pra dois jogadores encararem juntos ou um contra o outro. Fabricado pela Tradewest tem som legal, gráficos e jogabilidade idem. Acompanhe com os primeiros relatos publicados nos EUA. Ajude os sapões, Rash e Zitz a resgatar a princesinha das garras malévolas da Dark Queen. Vai dar o maior trampo!

ROAD RASH

Fissurados em velocidade não podem perder este lançamento nacional: **Road Rash**. É uma competição de motocicleta onde vale tudo. Chutes, socos, empurrões e fechadas no oponente. Tudo pela primeira colocação. Não pense que seus oponentes ficarão passivos diante de suas investidas. Eles também jogam pesado. São cinco níveis de dificuldade, um mais empolgante que o outro. Vários obstáculos como: carros na contramão, cruzamentos, barreiras e até perseguições da polícia. Oito supermotocicletas para escolher. Um quase clássico jogo de corrida!

FICHA TÉCNICA

Nome: **Road Rash**
Console: **Mega Drive**
Modalidade: **Corrida**
Nº de Jogadores: **1 ou 2**
Nº de Fases: **5**
Fabricante: **Elec. Arts/Tec Toy**
Capacidade: **8 Mega**

TAZ MANIA

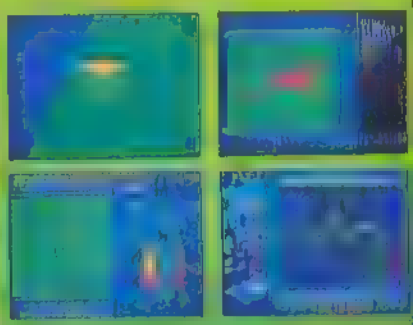
Já conhecido personagem dos desenhos da Warner Bros está chegando ao Brasil depois de ter conquistado milhares de maníacos no mundo todo. O guloso demônio da Tasmânia tem que sair à procura de um gigantesco ovo pré-histórico que pode alimentar todo a sua família por um bom tempo. São dezessete fases de muita aventura e humor onde nosso amigo terá que enfrentar toda a espécie de criaturas e armadilhas imagináveis. Não há como não notar no espantoso apetite de Taz. Ele devora tudo que encontra pela frente (bombas, inimigos e pimenta ! solta labaredas!). Um desenho animado para o videogame. Com certeza todos irão adorar.

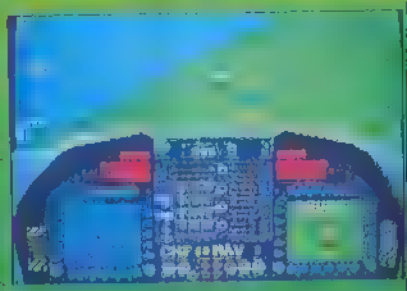
FICHA TÉCNICA

Nome: **Tazmania**
Console: **Mega Drive**
Modalidade: **Ação-aventura**
Nº de Jogadores: **1**
Nº de Fases: **7**
Fabricante: **Sega/Tec Toy**
Capacidade: **8 Mega**

F-22 Interceptor

Simulador de caça para Mega Drive. Você é o piloto e está na cabine do mais novo caça norte-americano. Sua missão é exterminar os inimigos do ar, mar e terra em quatro partes diferentes do globo. Com 8 Mega de memória este é considerado o primeiro simulador para Sega com gráficos bem reais feitos com polígonos 3-D. O "play action", ou, se quiser, "jogabilidade", é incrível: o jogo traz muita diversão e desafio. É preciso treinar adoidado para conseguir a superioridade aérea nas cinco missões.

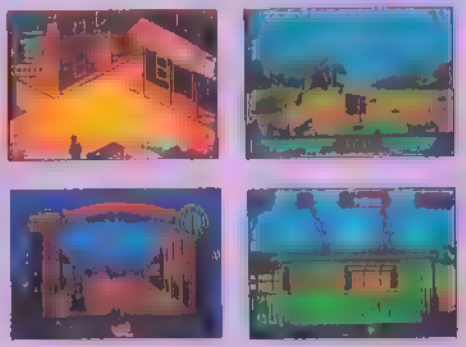




FICHA TÉCNICA

Nome: **F-22 Interceptor**
Console: **Mega Drive**
Modalidade: **Simulador**
Nº de Jogadores: **1**
Nº de Fases: **5**
Fabricante: **Elec. Arts/Tec Toy**
Capacidade: **8 Mega**

BACK TO THE FUTURE II



Grande sucesso do cinema agora para Mega Drive num lançamento nacional da Tec Toy. Marty, sua namorada e o louco cientista Doc vão parar numa roubada no velho oeste, em pleno século 19. Páreo duro para nossos heróis que terão que enfrentar bandidos e muitos perigos numa terra hostil e traiçoeira. Na primeira fase, Marty tem que salvar a namorada em apuros (despencando num desfiladeiro, sobre uma carroça desgovernada). Depois disto, são perseguidos por foras-da-lei. O coitado do Doc arranjou uma sarna para se coçar - um pistoleiro que quer acabar com sua raça. Muita aventura e ação. Para ninguém ficar parado um só minuto.

FICHA TÉCNICA

Nome: Back to the Future
Console: Mega Drive
Modalidade: Ação
Nº de Jogadores: 1
Nº de Fases: 4
Fabricante: Arena
Capacidade: 4 Mega

SM

GRAVE SEUS JOGOS EM DISQUETES

E FAÇA SEU VÍDEO GAME PARECER UM COMPUTADOR

Basta você encaixar a CPU no lugar do cartucho que aparecerá um menu na tela com todas as opções. Super fácil. Você pode gravar até 3 jogos em um só disquete de 3.1/2" HD.

KIT PARA MEGA DRIVE:
Uma CPU
Um drive de 3.1/2" HD
Um adaptador para fitas Americanas/Japonesas
Opcional: Um compatibilizador para uso em SUPERNINTENDO

KIT SUPER NINTENDO:
Uma CPU
Um drive 3.1/2" HD
Um adaptador para fitas Americanas/Japonesas

IMPORTANTE:
O Supercopiador é um equipamento importado legalmente.
Com Garantia da Fábrica de 06 meses.

SUPERMAGICOM

DAITHO INFORMÁTICA LTDA.
Distribuidor exclusivo para a América Latina
(021)265-9626

REVENDAS AUTORIZADAS
Resende: Game Machine Vídeo Ltda - (0243)54-6161
Rio de Janeiro: Avalon Informática Ltda - (021)262-1636
Ocelote Systems Info Ltda - (021)255-6880

CARTUCHOS **SUPER NINTENDO**

STREET FIGHTER II · SUPER VOLLEY BALL · COMBAT TRIBES · Imperium
STAR WARS · BULLS VS BLAZERS · FATAL FURY · POWER MOVES
TINY TOON · CHESTER CHEETAH · GOAL! · RIVAL TURF-2
Road Runner · WING COMMANDER · NBA ALL-STAR CHALLENGE · Joe & Mac 2

PARA REVENDAS
TELE-LANÇAMENTOS
(021)205-0693

ESPECIAL

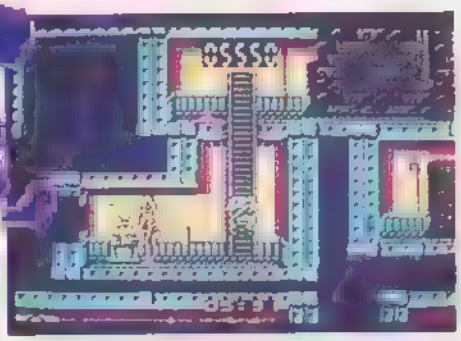
MASTER

ALIEN III

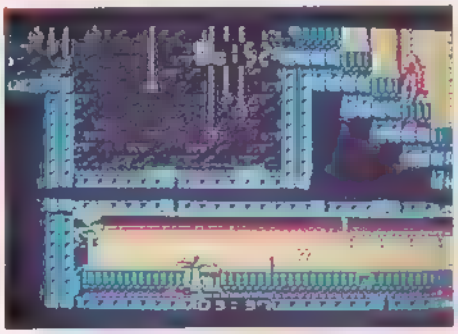
Não se desespere! Você ainda vai terminar este jogo! Aqui vão mais 5 fases!

6ª FASE!

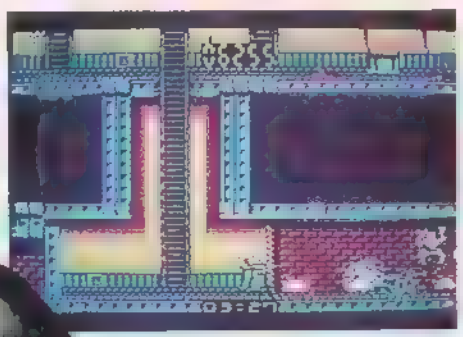
Logo no início você salvará mais um refém. Caminhe para a direita, pule ■ plataforma móvel ■ continue à direita até encontrar outro deles.



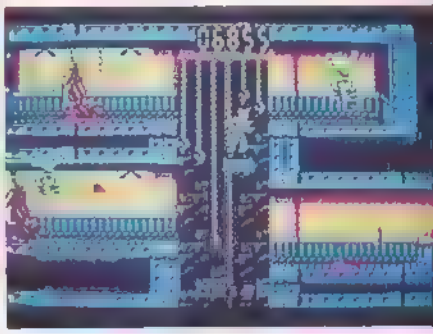
Volte, desça pela plataforma móvel, caminhe para ■ esquerda, suba um andar e encontrará mais um.



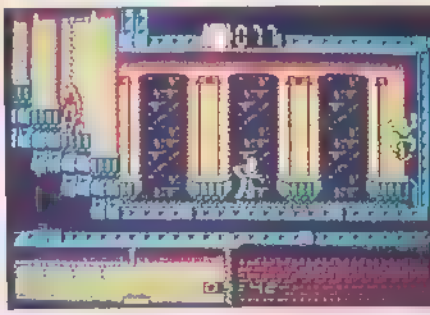
Volte mais uma vez pra plataforma movediça, caminhe para ■ extrema direita e desça a escada. Eis mais um refém.



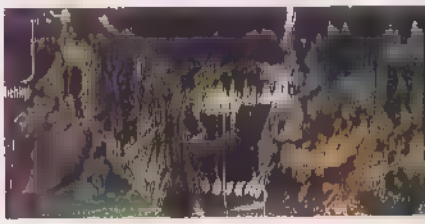
Continue descendo que no último andar de cima pra baixo tem mais um à esquerda e outra à direita, neste mesmo anda

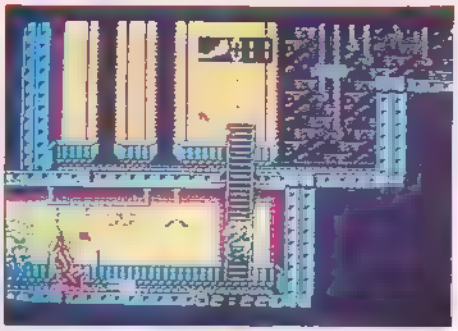


Suba pela escada da direita, caminhe também à direita e desça pela primeira escada que encontrar. Caminhando à direita, você verá outra plataforma movediça e mais dois reféns. Salve-os, claro.

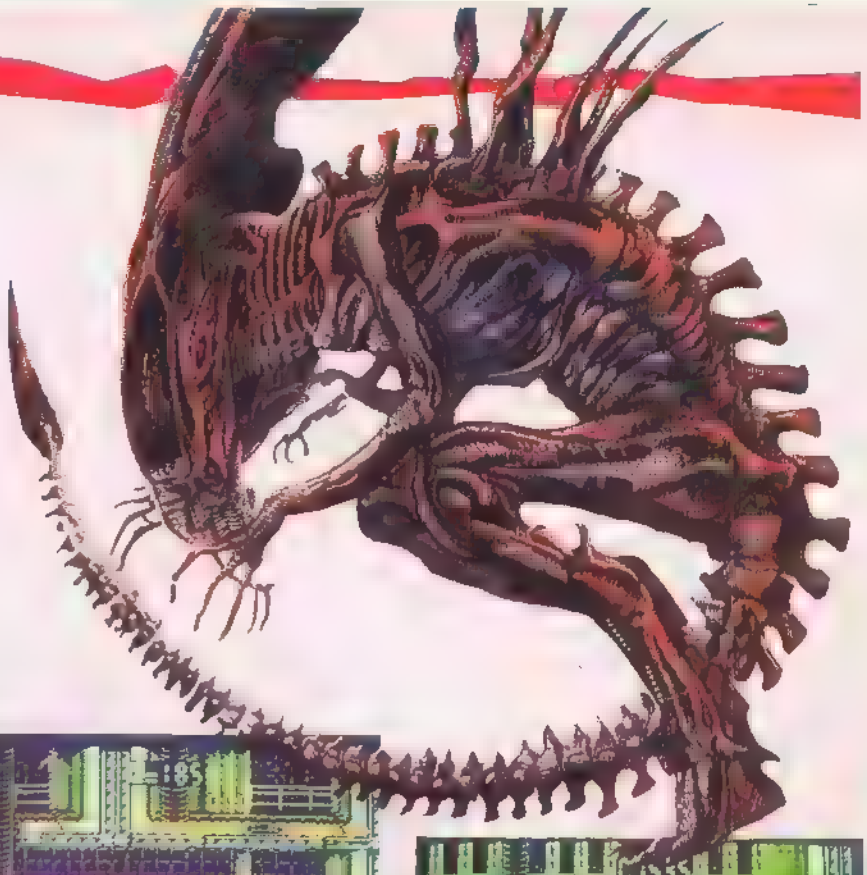


Caia no andar da plataforma, caminhe à direita, pegue energia salve outro prisioneiro. Volte para o andar da plataforma, caminhe para ■ extrema esquerda e resgat o último refém.

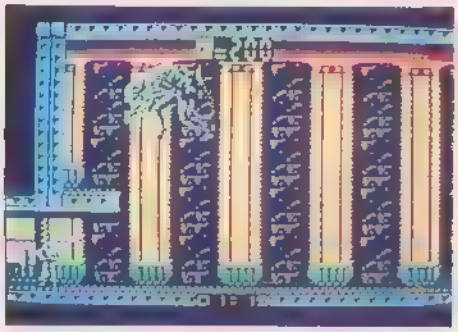




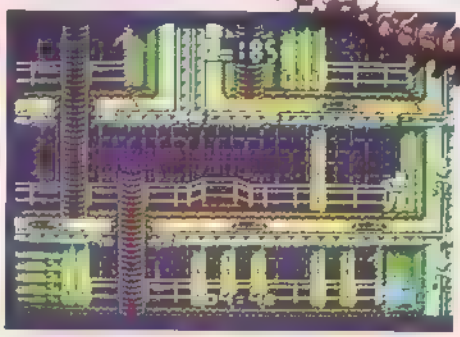
Para achar a saída, volte ao lugar onde encontrou a plataforma movediça ▪ de lá caminhe sempre à direita.



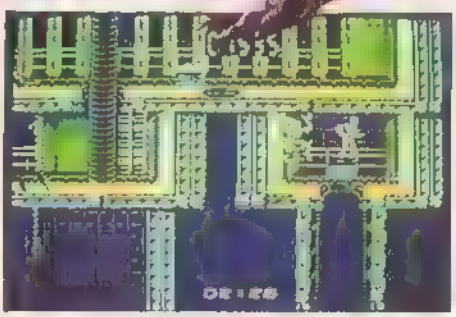
2º Chefe



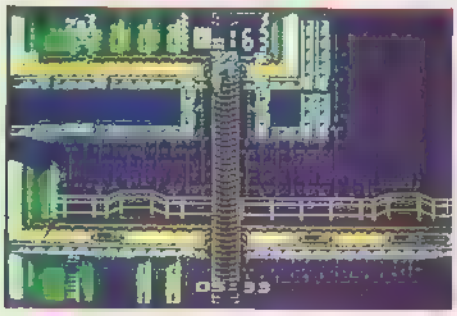
Fique dentro do túnel atirando sem parar. Quando ele começar a pular, atire para cima acompanhando seu movimento.



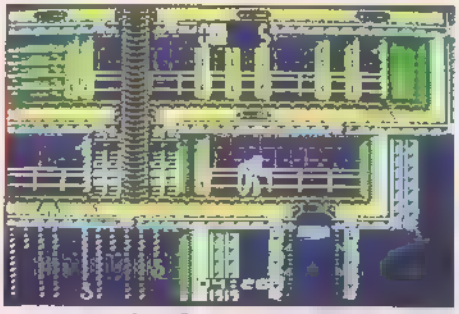
caminhe para a direita, suba pela escada e salve os três prisioneiros que encontrou. Volte para a escada em que subiu que tem mais dois pra salvar. Caminhe para a direita e desça ▪ primeira escada que aparecer na sua frente.



Desça a plataforma, vá para a extrema direita e suba o máximo que der. Você achou a saída.

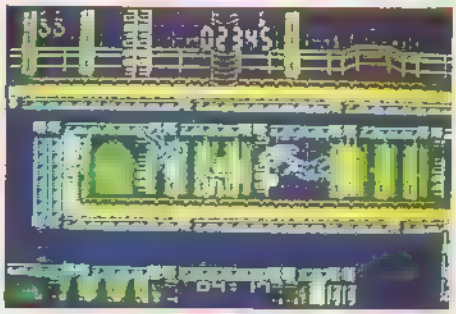


Suba pela escada principal e encontrará o primeiro refém desta fase. Desça um andar,



Desça a plataforma e salve mais um refém à esquerda.

Volte para a direita e desça a escada até o fim. Caminhe para a direita e suba até avistar o último refém.

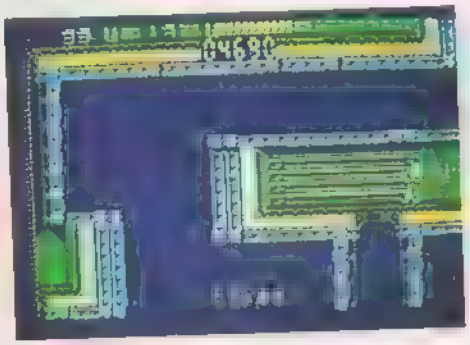


ESPECIAL

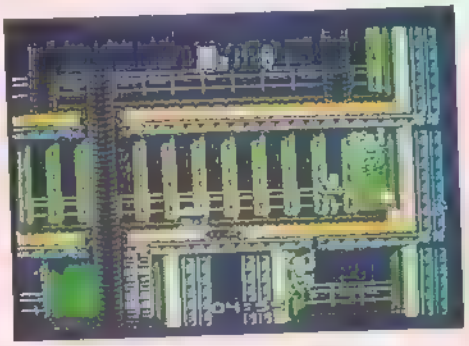
MASTER

ALIEN III

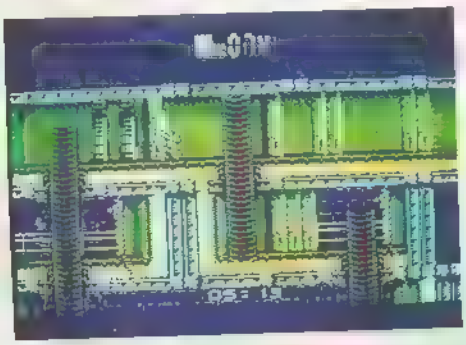
Comece subindo a escada e caminhando para a direita. Desça 3 andares e encontre o primeiro refém.



Vá para a esquerda, desça a escada e aguarde a plataforma movediça. Você vai encontrar mais um refém.

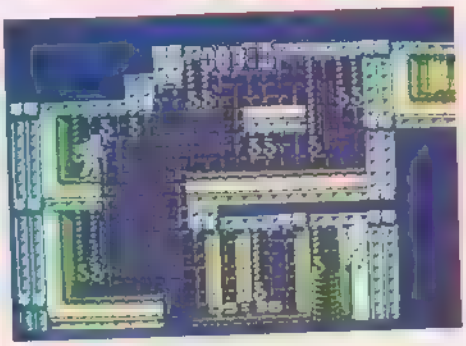


Suba um andar na plataforma, vá para a esquerda e suba mais um andar (+ um refém). Repita a ação siga e encontre outro. Desça 3 andares e encontre mais um.

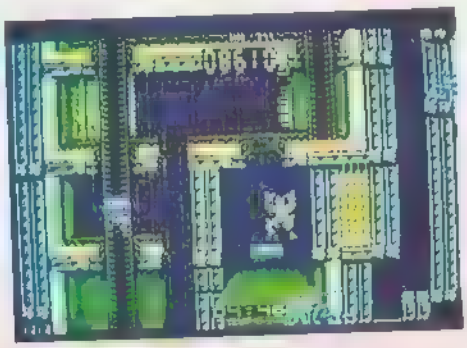


Volte para o lugar indicado na foto, siga para a direita e quando não der mais, suba a escada salvando mais um refém.
A saída se encontra na lateral superior direita de onde você iniciou o jogo

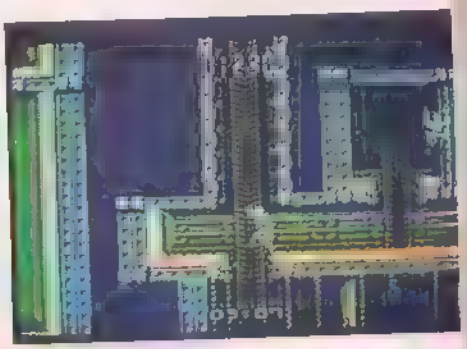
9 TASI

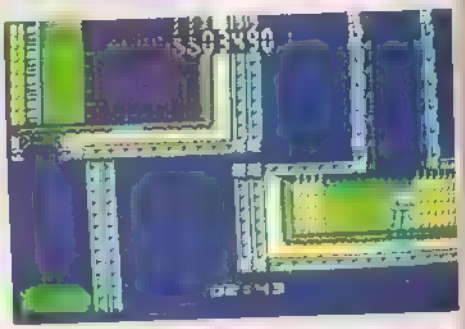


Logo de cara você verá um refém, salve-o. Desça até avistar mais um.



Continue descendo. O caminho é único, vá para a direita, suba e você verá mais dois reféns. Continue subindo. O caminho é único agora. Vá para a extrema direita, salve o refém,

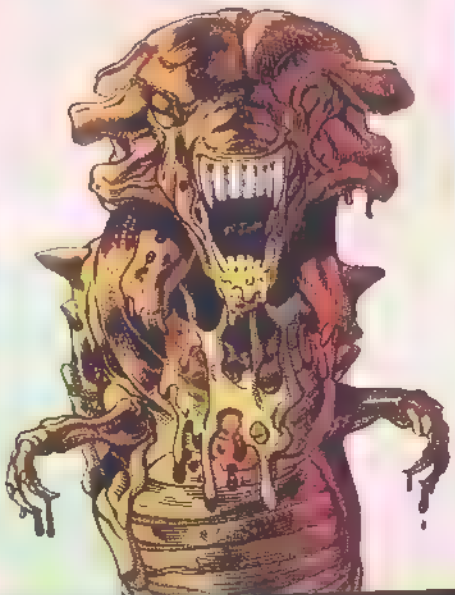




volte e espere a plataforma no abismo. Desça a escada para salvar o último deles. Após achar o último refém, siga a seqüência de plataformas móveis caminhando para a extrema direita.

3º Chefe

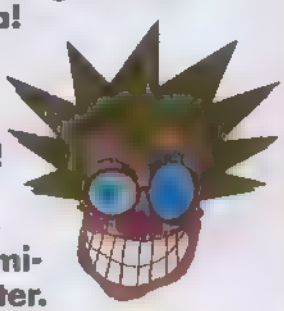
Encontre-o na extremidade superior da tela. Atire sem parar. Ele não terá chance!



CLUBE DO CHEFE

Um marco na história do videogame no Brasil!

Quem veio, viu e venceu! Foi um grande acontecimento. Alguns dos maiores jogadores de videogame do país reuniram-se sob minhas enormes asas. Tudo o que prometi, cumpri. A festa foi inesquecível e os resultados pra lá de animadores. Tomei gosto pela coisa e tô pensando em organizar algo em escala mundial agora. Eu gosto de encaminhar as novas gerações. E respondam-me: o que eu não faço por vocês? Hospedei o pessoal num tremendo flat aqui na paulicéia, chamei toda a imprensa nacional, fiz um auêzaço. E no fim, presenteei mesmo! Gostei de ver a galera empenhada em vir buscar (na unha) as viagens pra Disney, os oito Mega CDs e mais os oito Mega Drives. Valeu, galera! Quase que vocês me deixam emocionado! Mas não é verdade que chorei na semi-final de Master.



D.T.A. Games

Rua Joaquim Floriano, 864
Tels.: (011) 820-1566/820-6921

LUGAR DE FERA AGORA É NO ITAIM

ÓTIMOS PREÇOS

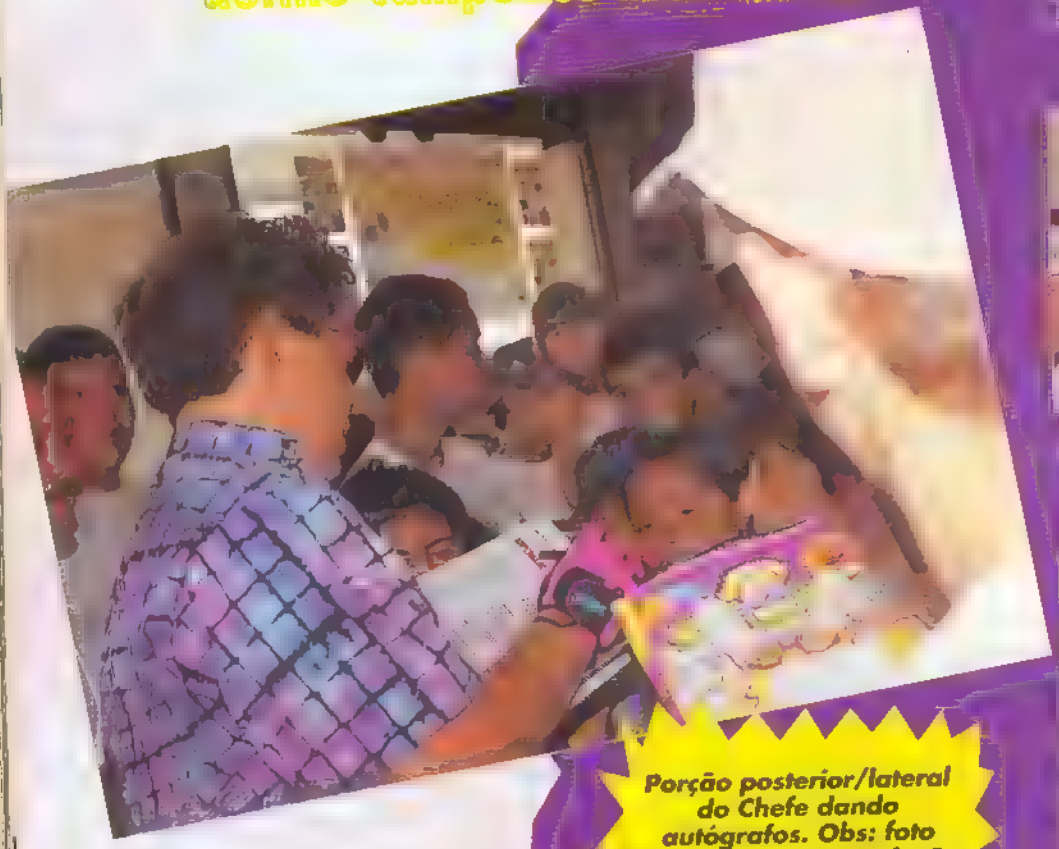
- MASTER SYSTEM - MEGA DRIVE - GAME GEAR
- CARTUCHOS - LANÇAMENTOS - ACESSÓRIOS
- ATENDEMOS VIDEO LOCADORAS - ENVIAMOS PARA TODO BRASIL

ALGUMAS DE NOSSAS SUGESTÕES

- Ayrton Senna - S. Mônaco GP II
- Heroes of the Lance
- Back to the Future III
- Home Alone - Esqueceram de Mim
- The Simpsons - Bart vs. the Space Mutants
- Desert Attack Helicopter
- Krusty's Super Fun House
- Ace of Aces
- Air Rescue
- Alien Syndrome
- Cyborg Hunter
- Gauntlet
- Keneseiden
- Kung Fu Kid
- Lemmings
- Out Run Europa
- Power Strike
- Scramble Spirits
- Shapes and Columns
- Spell Caster
- Spy vs. Spy
- Super Futebol II
- Super Kick of
- Impossible Mission
- Alien 3
- Alisia Dragoon
- Batman Returns
- Dark Castle
- Greendog
- Dick Tracy
- Quackshot
- Shadow of the Beast
- Taz Mania
- The Immortal
- World of Illusion

Super-Olimpíada 92 de Videogame

Final emocionante define campeões brasileiros



Porção posterior/lateral do Chefe dando autógrafos. Obs: foto surrupiada pela Redação

Finalistas treinam no Hotel Paulistania, em São Paulo.

[illegible]

A chegada do Chefe e o assédio da imprensa.

José Guilherme Ferreira, 13, e Luiz Reginaldo F. Curado, 15, são os novos campeões brasileiros de videogame nas categorias Mega Drive e Master System respectivamente. Marcelo Nelson Wadeck, 20, e Celso Mitsuo Hono, 22, tiraram segundo e terceiro lugares na categoria Mega. Na categoria Master, Danni Sales Silva, 16, e Márcio Lênin M. Freire, 16, ficaram com o segundo e o terceiro lugares. Dos seis, quatro são de Goiânia, a nova capital nacional de videogame, até prova em contrário. A disputa foi acirrada. Após meses de preparo e uma longa e árdua fase de

Vencedores entrevistados pela TV.

Finalistas em plena atividade eliminatória no Mr. Donald's.

José Guilherme Ferreira, o vencedor da categoria Mega.

Luiz Reginaldo F. Curado, vencedor da categoria Master.

Chefe entrega troféu e prêmios aos três primeiros colocados, categoria Mega.

Chefe entrega troféu e prêmios aos três primeiros colocados, categoria Master.

MEGA DRIVE

1º José G. S. Ferreira
[illegible] anos - Goiânia - GO

2º Marcelo N. Wadeck
20 anos - Curitiba - PR

3º Celso M. Hino
22 anos - Jundiaí - SP

4º Cristiano M. Barros
16 anos - Capibaribe -PE

MASTER SYSTEM

1º Luiz R. A. F. Curado
15 anos - Goiânia -GO

2º Danni Sales Silva
16 anos - Goiânia - GO

3º Márcio Lenin M. Freire
16 anos - Goiânia - GO

4º Daniel Ponte Vieira
13 anos - Sobral - CE

classificação, os jogadores chegaram tensos ao MacDonalds da Bandeirantes em São Paulo logo cedo no domingo, dia 31 de janeiro. Boa parte da imprensa nacional estava presente, ansiosa para conhecer os 17 finalistas e saber quem seriam os novos campeões. Da TV Gazeta à Rede Globo, passando pela SBT, MTV, jornais diários e revistas semanais, a presença maciça da imprensa ■ a grandeza do evento conferiram um novo status ao videogame no país. Os novos campeões levaram, afinal, um total de seis viagens à Disney, oito fantásticos Sega-CDs, contratos de colaboração, assinaturas e outros prêmios mais. Tudo isso graças à SUPERGAME e ao patrocínio generoso de empresas como McDonald's, Varig ■ TecToy. Na categoria Master, o jogo da semifinal foi **Gauntlet** e o da final, **Sonic 2**. Para Mega foram escolhidos **Batman Returns** para a semifinal ■ **Sonic 2** para a final. Cada bateria durou 20 minutos e a seleção dos campeões foi feita de acordo com as melhores pontuações.

A finalíssima da **Super Olimpíada 92** parou momentaneamente para a entrada de ninguém menos que **o Chefe** em pessoa. Contrariando todas as expectativas, principalmente as da redação, o **Chefe** não aguentou e resolveu se sujeitar ao assédio dos fãs e da imprensa para poder assistir à finalíssima. Vestido com uma roupinha domingueira que lembrava os Red Hot Chili Peppers, até a redação acabou admitindo que o **Chefe** arrasou na sua primeira aparição pública. Chegou num reluzente Mercedes azul e foi seguido pela imprensa até parar numa vaga que reservara bem ao lado da competição. Distribuiu autógrafos, bonés, kits do McDonald's, camisetas e, é claro, revistas. Gostou tanto que acabou ficando até o fim da competição para entregar os prêmios pessoalmente. Saiu prometendo mais para breve.

CLASSIFICADOS

VENDO

★ Um Mini Game série Master (Altered Beast) e uma fita de Mega Drive (Desert Strike). Tratar com Júnior, Tel: (011) 955-0865

★ Três fitas de Master System: Mônica no Castelo do Dragão, Indiana Jones e a Última Cruzada e Ayrton Senna - Super Mônaco GP II. Quem estiver interessado envie uma carta para: Eduardo Evaristo Alboite, Av. Getúlio Vargas, 2.600, ap. 32, Água Verde, Curitiba - PR - CEP 80240-040 , ou ligar para o tel (041) 242-8906.

★ Um Phantom System com cinco cartuchos em ótimo estado de conservação e um preço especial. Os interessados poderão ligar para (065) 321-1961, ou escrever para Rua João Bento, 245, Centro - Cuiabá - MT - CEP 78045-450. Falar com André.

★ Um "Pense Bem" da Tec Toy, praticamente novo, na caixa com sete livros. Tratar com Rodrigo Cardoso, Rua Dr. Carlos Salles Block, 485, apto. 10, Bairro Anhangabaú, Jundiaí - SP - CEP 13200.

★ As fitas de Master System, World Grand Prix e The Secret of Shinobi por Super Mario III ou II e Simpsons de Nintendo. Tratar com Carlos Eduardo S Amorim, Estrada Sta. Moura, 150, BL 13, apto. 201 - Tel: 342-3446 - Rio de Janeiro - RJ - CEP - 22780-170

★ As fitas Rastan (Master) e Kenseiden (Master) em ótimo estado, com o manual. Por Super Futebol II e Vigilante todas do Master tratar com o Jeison, tel: (0244) 65-2455. Rua Capitão Mexias, 176 - Mendes - RJ - CEP 26700-000.

★ Cartucho de Nintendo americano (Tartarugas Ninja II, Mega Men III e Super Mario Bros do Nintendo japonês). Interessados tratar com Alex ou Ayres pelo fone: (0192) 612276 - Mojí Guaçú - SP.

★ Videogame do Paraguai novinho em folha em ótimo estado com duas fitas que são elas: Fortress Defense e Duck Fight, tudo na caixa e mais um Mini Game série Master (Strider). Por um Top Game ou Turbo Game com ou sem fitas. Falar com Rodrigo Nascimento Campos, Rua Indios do Brasil, 198 - Teixeira Soares - PR ou pelo fone: (0424) - 22 2795.

★ Quatro cartuchos de Mega Drive : Terminator, Golden Axe II, Road Rash e Desert Strike. E também 3 cartuchos de Nintendo: Robin Hood, Buck O'Hare e Star Wars. Interessados tratar com Anderson Resendes, Rua Olegário Maciel, 875 - Uberlândia - MG. Ou pelo fone (034) 235-6279 - CEP 38400.

★ Três fitas de Mega Drive, uma pistola Laser Gun do Phantom System e uma TV a cores, semi-novos. Falar com Davi, Rua Aristeu de Andrade, 229 - Farol - Maceió - AL. Fone: (082) 223-4049. Davi Ramalho - Maceió - AL.

GAME SHOP
Vendas e Locação
VENHA CONHECER ARCADE E NEO GEO
Rua Rocha Pombo, 30 – Liberdade
Tel: (011) 277-8199 - São Paulo

TROCO

★ Um Atari VG 3000 acompanhado de 28 jogos mais um controle da Dynacom e um relógio digital, por um Master System com Sonic ■ um controle. Tratar com Ivan Miranda no tel: 444-2174. Dou preferência ■ pessoas de Belo Horizonte. Ivan Boato de Miranda - Belo Horizonte - MG.

★ Os cartuchos: Paper Boy, Mônica no Castelo do Dragão, Cyber Shinobi, Olimpic Gold, Golvellius, por outros cartuchos para Master. Dou Preferência para: Bart Vs Mutants Espaciais, Sonic (1 ou 2), Tom & Jerry ou Golfe Mania. Tratar com Gustavo Mendonça no telefone:387-3148, Brasília - DF.

★ Uma pistola Light Phaser, pelo cartucho Wonder Boy ou troco por Psycho Fox. Paulo Vinícius Sales Macedo, Rua Pio XII, nß 26, Magé - RJ - CEP 25900-000.

★ Turbogame, novo, na caixa, compatível com Nintendo mais dois cartuchos (Magic Carpet ■ Turtles III), por Mega Drive com 1 fita e 2 controles com as ligações completas. Escrever para: Rua Naer Murback, 135, Primavera, Baurú - SP - CEP 17033. Leandro Alves.

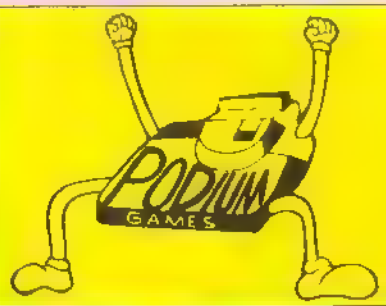
em Santos
LOCADORA
SPEED GAME
Rua Pastor Alberto Augusto, 691
Sta. Maria - SANTOS - SP
Tel.: (0132) 30-7760

★ Master System II, com 2 controles (Pro 1 ■■ comum) e 4 carts (Indiana Jones e ■ Última Cruzada, After Burner, Dynamite Dux, Double Dragon), por um Super Nintendo com 5 carts, sendo que 2 destes carts sejam F-1, Hero II e Tinny Toon ■ os outros da sua escolha. Pablo de Oliveira - Rua México, 902 - Floresta - Camapuã - RS - CEP 96180-000.

★ Videogame Top Game VG 8000, com controles Power Tron ■ cartucho Street Fighter 2 + um teclado, por um Mega Drive com 3 fitas ou Super NES sem fitas. Escrevam para Mario Leinfelder Savio. Rua Horácio Wells, 137 - Sapopemba - São Paulo - SP - CEP 03920-240

★ RPG, Super Mônaco GP e Super Hang On, lacrados, completos com instruções e originais da Tec Toy, por RPGs Phantasy Star 2 e 3. Alguma dúvida, posso negociar. Faço qualquer negócio. Denis no fone: (011) 588-0126 - São Paulo - SP.

★ Um Turbogame VG 9000 T, com duplo sistema (72 e 60 pinos) junto com 2 joysticks turbo ■ 4 fitas : Cabal, Girodine, Gun Smook e uma de 32 jogos. Tudo novo na caixa por um Mega Drive em bom estado. Interessados falar com Alcides Ogliari Jr. pelo tel: (0492) 23-2567, ou escrever



PODIUM GAMES
• Controles, Acessórios e Cartuchos.
• Campeonatos Permanentes.
• Transcodificação em 1 hora.
• Locação de games em domicílio. Entrega e retira.
Rua Heitor Peixoto, 438 - Cambuci - Tel.: (011) 277-0751 - São Paulo

HOLLYWOOD GAMES

Locação e venda de Mega, Master, Nintendo ■ Super Nintendo

Av. João Pessoa, 497 - Camilópolis - Santo André - SP

para Rua Ministro Pedro de Toledo, 327 - Bairro Coral - Lages - SC - CEP 88509-530.

★ Master System II com 3 fitas (Shinobi - Moonwalker - Alien Storm), por 10 fitas do Mega Drive japonês (Sega Gênesis). Tratar com Flávio Corrêa, Tel - (0195) 66-1391 - Analândia - SP.

VENDO OU TROCO

★ Cinco fitas do Master System, sendo elas: Futebol, Alex Kidd in Miracle World, Zaxxon, R Type, Golden Axe) com o manual e na caixa por uma fita do Mega Drive, de preferência, Burning Force, Road Rash, Joe Montana II ou Mario Lemiux Hockey. Tratar com Gustavo Camargo (0195) 24-6097. Rio Claro - SP

★ Um Mini game série Master Pit - Fighter, por um preço bem razoável, ou troco por outro qualquer que seja da série Master, interessados falar com Igor pelo fone (067) 384-1890, Rua Carlos Scardine, 247 - Coophasul - Campo Grande - MS - CEP79117-160.

★ Vendo ou troco por outras fitas de meu interesse as fitas de Genesis: Sonic e Quack Shot. Todas as 2 em excelente estado, com caixa e manual. Daniel Barreto, tel: (021) 714-7789 - Niterói - RJ.

TARGET
VIDEO GAME LOCADORA

• Venda de acessórios, Cartuchos e Videogames
• Assistência Técnica
• Aluguel de Cartuchos.

Rua R-1 nº 195 - S. Oeste Goiânia - GO - Tel. 291-1607

★ Videogame Odissey com ■ fitas e 2 controles + computador TK 95 com 3 jogos e 2 programas educativos (tudo na caixa). Ou troco por Phantom ou Nintendo ou Super Nes ou Mega Drive. Ambos com duas fitas e um ou dois controles. Na caixa e em bom estado. Escrever para Rua Simão Lotemberg, 34. Jardim Esmeralda. São Paulo - SP - CEP 05367-000. Antônio dos Santos Neto.

★ Dois controles Genesis normal, ou troco por alguma fita de Mega Drive do meu interesse. Ricardo Augusto, Rua Barão do Triunfo, 1176, ap. 51 - CEP 04620 - São Paulo - SP

★ Top Game VG 9000 (2 controles quebrados com 1 fita + Atari, 2 controles e várias fitas).Ótimo estado, por Master System I, II ou III com 1 ou 2 controles, com ou sem fitas. Rua Rabelo da Cruz, 468 - Vila Nivi - São Paulo - SP - CEP 02255.

★ Mega Drive japonês transcodificado, com dois controles, sendo um deles Rapid Fire e duas fitas + um Master System II com duas fitas ■ Alex Kidd na memória, mais um controle e uma pistola. Tudo por um Mega Drive com duas fitas e dois controles. Tratar com Wagner pelo fone: (011) 456-7425. Diadema - SP.

NÃO SAIA DE CASA SEM ELA!

COMPRO

★ Fita de Genesis (Mega Drive)-Might and Magic (RPG). Leonardo Chagas Hyppolito, Rua Ribeiro Guimarães, 80, apto. 606, Tijuca - Rio de Janeiro - RJ - CEP 20511. Tel: (021) 228-9699.

CLUBES

★ Fundamos o Fanatgames, especializado em Mega, SNES ■ Arcades. Quem quiser fazer parte do Clube, basta nos enviar uma carta com os dados pessoais (e ■ console que possui) mais uma taxa de 5.000,00 cruzeiros (inscrição) ■ de 2 em 2 meses a taxa de 5.000,00 (despesas). Escrevam para Clube Fanatgames - Rua Condor, 257, V. Padre Manoel da Nóbrega - Campinas - SP - CEP 13.060-150.

★ Games Club do Brasil - Atenção galera! Seja sócio do nosso clube e tenha um jornal bimensal, super dicas, endereços das melhores locadoras, lançamentos, sorteios de games e uma carteirinha especial e etc... Mande todos os seus dados, inclusive de seus pais. Pague todos os meses uma taxa de 10 mil cruzeiros, reajustada de quatro em quatro meses em 60%. Se você tem ■ carteirinha do Chefe, tenha 50% em tudo. Mande carta com selo para resposta para: Games Club do Brasil, Al. Roberto de Jesus Oliveira, Rua 23 de janeiro, 99, Cristo Redentor - Fortaleza - CE - CEP 60337-440.

★ Games Clube - um clube para os fãs de Master, Mega Drive, Atari e Game Gear. Os interessados devem enviar uma carta com ■ seguinte dados pessoais: nome, endereço, data de nascimento, 2 fotos 3X4 e nome do console e cartuchos que possui. Você terá direito a jornal e carteirinha. O Clube fica na rua Timóteo 1.032, Bairro Santa Inês, Belo Horizonte - MG - CEP 31080 - 040.

TECNOFAX

NINTENDO
MASTER SISTEM
PHANTOM SISTEM
BIT SISTEM
HI TOP GAME
ATARI CCE
MEGA DRIVE
GENESIS
NEO GEO

• Preços Especiais para a oficina, revendedores ■ locadoras

• Assistência Técnica Especializada em Vídeo Games e Acessórios Nacionais e Importados

• Transcodificação de Super Nes/Super Famicom em 2 horas. Neo Geo, Nintendo, Mega Drive, Genesis ■ Master Sistem em 2 horas. Garantia de 1 ano.

• Modificamos módulos de RF Super Famicom ■ Nintendo japonês para entrar em canal 3 em 2 horas.

• Destravamos Nintendo Americano.

• Temos modulador de RF para Mega Drive japonês, transcoder Interno ■ Externo para Vídeo Games.

• Kits para limpeza de contatos de Vídeo Games e Cartuchos.
• Adaptadores para cartuchos

ATENDEMOS TODO BRASIL VIA SEDEX

TECNOFAX Comércio e Assistência Técnica Ltda.
Rua Sta. Efigênia, 295 1º andar
Cj. 114/115 CEP: 01207 São Paulo - SP

Tel.: (011) 222-1471
Fone/Fax: 222-9083

AUTORIZADA DYNACOM

AUTORIZADA
Belém/PA - Alltec Inf. Rua João Balbi, 1186 Sl. 07 Tel.. (091) 229.7363
Feira de Santana/BA - Romaq Rua Turquia, 297 - Tel.: (075) 221.3963
São Paulo/SP - Games e Games Rua Guarani, 283 - Tel.: (011) 227.3742

Game Maníacos Clube - Nosso clube fará um jornal mensal com dicas e a retrospectiva dos lançamentos do mês. Também faremos campeonatos de dois em dois meses. Para participar do nosso clube, basta mandar nome, idade, endereço, escola, telefone e videogame, juntando uma foto 3X4. Não cobramos taxa de inscrição. Cartas para: Rua 7 de setembro, 943, ap. 702 - CEP 96508 - Cachoeira do Sul - RS. Tel: (051) 722-4928.

DESAFIO

★ Desafiamos qualquer pessoa, mortal ou imortal, ser vivo, ser lunático, piloto ou qualquer pessoa que se diz fera, a desafiar nosso piloto Rogério Cássio no jogo Super Volleyball do Mega Drive. Aquele que tiver coragem para enfrentar nosso leão é só entrar em contato com " Amigos da SEGA ", Rua Araripe, 411 - Vila Califórnia - CEP 03215 - São Paulo - SP.

Classificados SUPERGAME
Caixa Postal 9442
São Paulo, SP
CEP 01051

NORMANGAME
CARTUCHOS E VIDEO GAMES EM GERAL

ESTABELECIMENTOS CONVENIADOS

LOCADORAS

GAME HOUSE
- Rua Teresa, 1515-Lj. 147 – Petrópolis – RJ – Tel: (0242) 31-1352
- R. 16 de Março, 338 Petrópolis – RJ – CEP 25620-040 – Tel: (0242) 31-1352
- Av. Maestro Paulo e Silva, 400 Lj 377 – Ilha Plaza

TARGET
- Av. R1, nº 195 – Setor Oeste – Goiânia – GO – CEP: 74125-020 Tel: (062) 291-1607

TILTY'S
- Rua Santa Virgínia, 326 – Taiuapé – São Paulo – CEP: 03084-000 Tel: (011) 217-2159

D T A GAMES
- Rua Joaquim Floriano, 864 – Itaim – São Paulo – CEP: 04534-003 Tel: (011) 820-1566/820-6921

HOLLYWOOD GAMES
- Av. João Pessoa, 497 – Santo André – São Paulo – CEP: 09230-650 Tel: (011) 447-5680

SPEED GAME
- Il. Pastor Alberto Augusto, 691 – Sto. Maria – Santos – SP – CEP 11085 Tel: (0132) 30-7760

TOKI GAMES
- Rua Min. Calógeras, 1223 – Joinville – Sta. Catarina – CEP: 89201-500 Tel: (0474) 33-6572

GAMES E GAMES
- Rua Guarani, 283 – São Paulo – S.P. – CEP: 01123-040 – Tel: (011) 227-3742

DPV (DUAL POWER VÍDEO)
- Al. São Boa Ventura, 622 – Niterói – RJ – CEP: 24120 – 191 Tel: (021) 719-2430
- R. José Clemente, 31 – Centro – RJ – CEP: 24000-020 Tel: (021) 722-5775

ASSISTÊNCIA TÉCNICA

TECNOFAX
- Rua Sta. Ifigênia, 295 – 1º and. – Cjs. 114/115 – São Paulo – SP CEP: 01207-001 – Tel: (011) 222-1471 e 222-9083

AUTORIZADA TECNOFAX

DIGITEC
- Av. Eng. Roberto Freire, loja 44 – Shopping Cidade Jardim – Natal – RN CEP: 59080-400 – Tels: (084) 217-5935 ou 231-9258

NEW GAME

FLIPERAMA E VIDEOGAME

As mais recentes novidades em Super Nintendo, Mega Drive e Master System para você jogar como se estivesse em casa. Temos ainda fliperama para você jogar e se divertir!

VENDA DE MÁQUINAS DE VÍDEO PROFISSIONAL.

Rua Nova Barão, 7 - Ao lado do Mappin Pça. Ramos - São Paulo - Tel: (011) 221.4897 - Fax: (011) 222.7699

STREET FIGHTER II

Confirmadíssimo!
A melhor versão do maior jogo de luta da história sai para Mega Drive!

Mais uma vez a SG confirma a lebre que havia levantado! Nós adiantamos que sairia **Street Fighter**, na versão 'Champion Edition" para Mega Drive e agora temos a confirmação. Um executivo da área de vendas internacionais da Capcom, fabricante do cartucho, cantou a bola, por telefone, para o Chefe. Não ficou apenas nisso. Diz ele também, que a própria Capcom, uma das melhores fabricantes de jogos do mundo, vem de mala e cuia se instalar aqui no Brasil. **Street Fighter II** deverá sair para Mega até Abril nos EUA. Na versão "Champion Edition", você poderá jogar com os quatro chefes!

Agora você poderá jogar com Sagat e usar o poderoso "Tiger Upper Cut", uma boa resposta ao "Dragon Punch" de Ryu

Um dos golpes mais fulminantes de Street Fighter II é o "Torpedo Flamejante", de M. Bison, também conhecido como "Tostex"

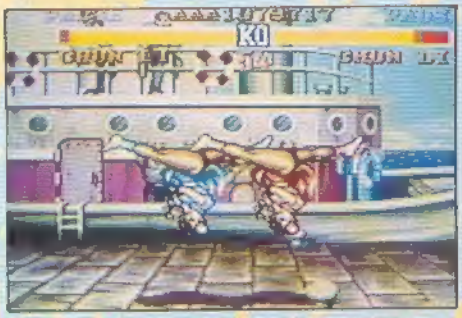
Conheça os quatro chefes de SF II Champion Edition

STREET FIGHTER II

A versão para Mega Drive de SF II promete ser uma das melhores!

A "Champion Edition" de Street Fighter II é a versão mais cobiçada pelos "street fighters" veteranos. Oferece mais golpes que o Arcade anterior, pode-se jogar um contra o outro com o mesmo lutador e ainda lutar com os chefes. Na foto acima, Balrog (esq.) encara Sagat

A enorme fama do jogo **Street Fighter II** data de julho do ano passado, quando a Capcom, empresa que fabricara o Arcade, lançou uma versão para os consoles de 16 bits da Nintendo (Super Nes e Super Famicom). Esta conseguiu manter uma incrível fidelidade ao já popular Arcade, tanto nos detalhes gráficos e sonoros, como na "playability" (ou "jogabilidade"). Com isso, o cartucho estourou no mundo inteiro e foi considerado por toda a imprensa especializada como o lançamento do ano em 1992. Na esteira deste sucesso, outras versões de **SF II** foram lançadas para os mais diferentes consoles e microcomputadores. A Commodore, por exemplo, já lançou o jogo para os microcomputadores Spectrum 64 e Amiga. Estará disponível, em breve, para o formato IBM/PC e nem o velho nintendinho (oito bits) ficou sem uma versão razoavel, embora pirata. A esta altura do campeonato, os únicos a ficarem de fora são os segamaníacos. Condição lastimável que será remediada logo com o lançamento para Mega Drive da melhor versão do Arcade, a "Champion Edition". Ninguém viu ainda, mas especula-se que deve ser tão boa quanto a do Super NES, a melhor até agora para consoles. E com a grande vantagem de poder jogar com os chefes. É esperar para ver. Será que a Capcom não vai inventar um pequeno lutador supersônico para a versão Mega?



Existe um truque para jogar um contra o outro com o mesmo lutador em Super Nes. Mas não é possivel jogar com os chefes.

Spectrum 64: fraco

Pirata para oito bits

Na versão para o microcomputador Amiga, os movimentos são bem mais grasseiros

QUATRO ENCARNAÇÕES DE SF II

Super NES
A melhor versão depois dos Arcades. Bons gráficos, sons fieis e a melhor "jogabilidade". O único defeito é não poder jogar com os chefes, como na "Champion Edition".

Amiga
Os gráficos são primorosos, mas faltam botões ativos no joystick e golpes. O som é fraco e os arranjos deixam a desejar. Lento.

Nintendo
Na melhor das duas versões piratas, os gráficos e o som são fracos. Existe uma boa variedade de golpes, no entanto. No geral, nada mal para um jogo - pirata! - de oito bits.

Spectrum 64
Um jogo surpreendente,à luz da capacidade do aparelho. Mas faltam golpes e é lento. Duas cores.

MASTER SYS
SU
CONE

Dê um

A U S E

e recarregue a
energia no

McDonald's®

Nenhum chefe de fase vai segurar você!

stival

Etapa
tos da
a de
ame

COMPRE JÁ UM ARCADE PARA SUA LOCADORA.

Arcades com joystick profissional e ficheiros importados com temporizadores e reset automático para Snes, Neo Geo e Genesis

TUDO PARA SUA LOCADORA:
APARELHOS, FITAS, ARCADES E ACESSÓRIOS.

GAME HOUSE
LOCADORA E DISTRIBUIDORA
DE VIDEO GAMES

Trabalhamos com todas as marcas disponíveis no mercado internacional.

R. Teresa, 1.515 - Lj. 147 - Petrópolis - RJ - Tel. (0242) 31-1352 -
R. 16 de Março, 338 - Centro - Petrópolis - RJ (loja e escritório) - Tel: (0242) 31-1352 - Fax: (0242) 31-4872
Breve no Ilha Plaza - Av. Maestro Paulo e Silva, 400 - Loja 377